Drakar och Demoner

SAMURAJ



REGLER

TAMB ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Drakar och Demoner

SAMURAJ

KONSTRUKTION
Henrik Strandberg,
Anders Blixt

GRAFISK FORMGIVNING
Nils Gulliksson

REDIGERING
Anders Blixt, Olle Sahlin,
Klas Berndal

ORIGINALFRAMSTÄLLNING
Nils Gulliksson,
Stefan Thulin

ILLUSTRATIONER
Håkan Jonsson,
Jens Prenke,
Nils Gulliksson

OMSLAG
Jim Holloway

KARTOR
Stefan Thulin
Ann-Sophie Qvarnström (JIH-PUN)

SÄTTNINGAR
Delta

REPRO
Hagbergs Repro

TRYCK
Tryckproduktion, Västerås
1987





INNEHÅLL

JIH-PUN-HÄFTET



Inledning

Välkommen till Jih-pun. Drakar och Demoner har hittills främst rört sig i den västerländska kulturkretsen och hållit sig inom riddarsagornas och den anglo-amerikanska fantasyns områden. Men nu spränger vi gränserna och beger oss till Orientens sägenomspunna värld.

Drakar och Demoner är ett fantasy-spel och det Jih-pun ni möter här är därför ett fantasy-Japan. Jih-pun bygger på medeltidens Japan men är inte identiskt med det. De som kan sin japanska historia och etnografi kommer att känna igen sig, men kommer också att upptäcka gott om ohistoriska och anakronistiska detaljer. Detta är ett avsiktligt val från vår sida. Jih-pun är anpassat till rollspel, något man knappast kan säga om verklighetens Japan.

När man rollspelar i Jih-pun är det viktigt att lämna de västerländska tankarna bakom sig och försöka se världen genom orientaliska ögon. Det är mycket som skiljer dem åt. En av poängerna med rollspel är att man inom spelets ram kan pröva på att leva enligt andra tankesätt och värderingar än de som är gängse i 1980-talets Sverige. På detta sätt kan man lära sig att förstå främmande kulturer bättre. Detta ska dock inte tas som en uppmaning att praktisera de jih-punska handlingssätten, idealen och livsreglerna i verkligheten. De är baserade på en kultur som är helt främmande för de flesta nutida människor och de fungerar inte i 1900-talets värld, något som klart kan visas av att de gradvis avskaffades i Japan under perioden 1854-1947.

Många kan finna våra skildringar av Jih-puns samhälle, lagar och seppuku grymma och onödiga. Vi har velat skildra det jih-punska samhället med dess goda och dåliga sidor, och dessa ämnen är baserade på den historiska verkligheten; en verklighet som, med undantag för seppuku, inte skilde sig särskilt mycket från den europeiska medeltiden. Tanken på att dö för sin monark, sin nation, sin religion och/eller sin ideologi har varit mycket stark i Europa ända fram till våra dagar och man kan fråga sig om von Heidenstams eller Gustav II Adolfs uppmaningar till folket skiljer sig från en japansk daimyos.

På kartan över Jih-pun finns det många städer och provinser som inte är namngivna; detta är helt avsiktligt. Där har varje spelledare fritt fram att skapa sina egna områden.

Uppsala oktober 1987
Henrik Strandberg
Anders Blixt

Grundreglerna

Om du som är spelledare bara använder Drakar och Demoners grundregler så kommer du att upptäcka en mängd nya regler i Samuraj. Det blir svårare, men du är inte tvungen att införa alla de regler som finns i modulen i din kampanj. Du får fritt välja och vraka bland allt och använda det du känner för och strunta i resten. Det står dig också helt fritt att ändra och modifiera spelreglerna hur mycket du vill.

Expert Drakar och Demoner

Du som använder Expert Drakar och Demoner kommer att upptäcka att Samuraj är en syster till Expert. Många av de regler som finns i Expert finns också i Samuraj. I flera fall finns det olika regler i Samuraj och i Expert för samma sak, t ex färdigheter och vissa stridsdetaljer. I sådana lägen ska du själv besluta om vilken du vill använda. Ingendera regeln är rätt eller fel, utan det rör sig om olika, användbara sätt att behandla ett visst ämne. Det rör sig om din spelkampanj och du måste själv avgöra vilka regler du tycker om och vill använda och vilka som är mindre bra och som du vill strunta i. Sålunda kan du flytta regler från Samuraj till din Expert-kampanj och vice versa.

Varför har vi gjort så? Det finns olika sätt att simulera verkligheten och vi vill erbjuda alternativ så att spelare och spelledare kan få sina kampanjer anpassade till sina egna önskemål. Genom valfrihet kan man hitta nya, bra lösningar.

Regelfrågor

Äventyrsspel svarar på regelfrågor om Drakar och Demoner Samuraj. Frågorna *måste* vara formulerade så att de kan besvaras med ja, nej eller en kort mening. Vi har tyvärr inte tid att skriva svar långa som uppsatser, och vi har heller inte tid att besvara telefonfrågor. Vidare *måste* du bifoga svarsporto eller, ännu hellre, ett frankerat svarskuvert med namn och adress.

Adress:
Äventyrsspel,
Frihamnen,
115 56 Stockholm.



ORDLISTA

I detta avsnitt förklaras de särskilda ord och uttryck som förekommer i reglerna.

AINU Urbefolkningen i Jih-pun. De har blond hy och mörkt hår, och de har ofta riklig skäggväxt.

ASHIGARU En vanlig krigare, legosoldat, livvakt, eller soldat.

BEIKODO Den norra halvan av Jih-pun, norr om Kanshan .

BONZE En tiggarmunk inom Fridens Väg. Bonze bär saffransgula kläder och får inte äga någonting utom kläderna och en vandringsstav.

BUGEI Samlingsnamn för alla stridskonster.

BUKE Överklassen, bestående av daimyo, samurajer, civila samurajer, och inofficiellt även ronin och jizamurajer.

BUSHI Samlingsnamn för alla krigare, dvs samurajer, ashigaru, ronin, och jizamurajer.

CHUNIN En ledare i en ninjaklan. Han är ett slags arbetsledare och lyder under jonin, överhuvudet för klanen.

DAI-GUJI En präst i de Många Gudarnas religion, boende och verkande i ett tempel.

DAIMYO En länsherre som har svurit trohet till kejsaren/shogunen.

DAI-SHO En samurajs svärd som också är tecknet på hans status. Dai, lång, står för katana, och sho, kort, betecknar wakizashi. Endast buke och kuge får bära dai-sho.

DODINAGA Ett tempel tillägnat Fridens Väg.

ETA Underklassen, de kastlösa, de utstötta, etc. I denna klass finns de som handlar med döda kroppar (slaktare, garvare, bödlar, etc), musikanter och ninjor.

FUJIMURI Den bergskedja som delar hela Jihpun i en östlig och en västlig del.

FUKUSHU En fejd på liv och död mellan två olika familjer.

GAKUSHO En person med prästerlig utbildning. Denna yrkeskategori har många undergrupper.

GENIN Den lägsta klassen av ninja. Genin gör grovjobbet i en ninja-klan.

GO Den jih-punska motsvarigheten till schack.

GOKENIN En enväldig härskare över en stadsstat. Dessa fanns i vissa stadsstater i stället för råd.

HAKAMOTO Jih-puns förste kejsare, som enade de hundra stadsstaterna till ett enda rike. Jih-puns historia räknas i tiden före (f.H.t) och efter (e.H.t) Hakamotos tillträde.

HENGEYOKAI Människor med förmåga att förvandla sig till ett djur.

HEIMIN Medelklassen, bestående av bönder, hantverkare och köpmän.

HILIN Ett tempel tillägnat Fridens Väg.

HOKKODO Namnet på den ö som omfattar hela Jih-pun.

JIH-PUN Det uppdiktade land där Drakar och Demoners orientaliska modul utspelar sig.

JIH-WEN Det språk som talas i Jih-pun.

JIH-MONO Det folk som befolkar Jih-pun till 99%. De är i jämförelse med västerlänningar relativt korta, har något sneda ögon och platta näsor, och har uteslutande svart, rakt hår.

JINGU Ett tempel tillägnat de Många Gudarna.

JIZAMURAJ En storbonde tillhörande nobiliteten och med samma förmåner som en samuraj.

JONIN Överhuvudet i en ninja-klan.

KAMI En naturande enligt de Många Gudarnas lära. All materia och alla företeelser i hela världen har sin egen kami, som dock existerar i en parallellvärld.

KANSHAN Det smala näs som sammanbinder den norra och södra delen av Jih-pun.

KUGE Hovfolket, bestående av kejsaren/shogunen, hans familj och hans närmaste tjänstemän.

KUNOICHI En kvinnlig ninja.

NANKODO Den södra halvan av Jih-pun, söder om Kanshan.

NANKYO Jih-puns näst största stad och den största hamnstaden i kejsardömet.

NINJA En person som, utstött ur det normala samhället, ägnar sig åt brottslig verksamhet i det fördolda; lönnmord, spionage, utpressning, etc. De flesta ninjor har ett alias, en annan identitet, som de



vänder då de rör sig öppet. Ninjor är organiserade i klaner, och alla klaner har sina speciella metoder för förklädnad och kamofluage.

O-YOROI En hel jih-punsk rustning, som normalt endast används av samurajer i större slag och vid högtidliga tillfällen.

RISSHI Det egentliga prästerskapet inom Fridens Väg. Innan man blir risshi är man novis. Risshins rang markeras av en svart dräkt som bärs utanpå den saffransgula munk-klädnaden.

RONIN Samurajer som av en eller annan anledning blivit herrelösa.

RYUN En "ninja-skola".

SACHIMONO En liten flagga som soldater bär på ryggen för att visa vem de strider för, vilket kompani de tillhör, osv.

SAMURAJ Motsvarigheten till en riddare. Samurajerna utgör tillsammans med kejsaren och länsherrarna överklassen i Jih-pun. De har många förmåner på grund av sin ställning och är ofta mycket skickliga krigare.

SEPPUKO Ett rituellt självmord förbehållet buke. Seppuko kan begås av flera olika orsaker.

SHIKYO Jih-puns största och viktigaste stad. Här har kejsaren/shogunen sitt hov.

SHINSOKU En bypräst i de Många Gudarnas religion. Ordet används ibland även som samlingsnamn för alla präster inom de Många Gudarnas religion, dvs både shinsoku och dai-guji.

SHOGUN Överbefälhavare för armén och under senare tider (efter 1192) envåldig härskare över Jih-pun.

SHUGENJA En trollkarl.

SOHEI En krigarmunk inom Fridens Väg, oftast bara en vanlig ashigaru med rakad hjässa. De fungerar som tempelvakter och som "missionärer".

SORYO En präst inom Fridens Väg, bosatt och verksam i ett kloster.

TSUN-KUO Mittens Rike, ett mäktigt kejsardöme som ligger på fastlandet väster om Jih-pun.

VÄSTERLANDET Den kontinent där Kandra, Caddo, Trakorien, m fl platser är belägna. Den ligger långt öster om Jih-pun, och det tar minst tre månader att segla från Västerlandet till Jih-pun.

YAMABUSHI En krigarmunk inom Fridens Väg.

YAKUZA En jih-punsk mafioso som ägnar sig åt organiserad brottslighet.

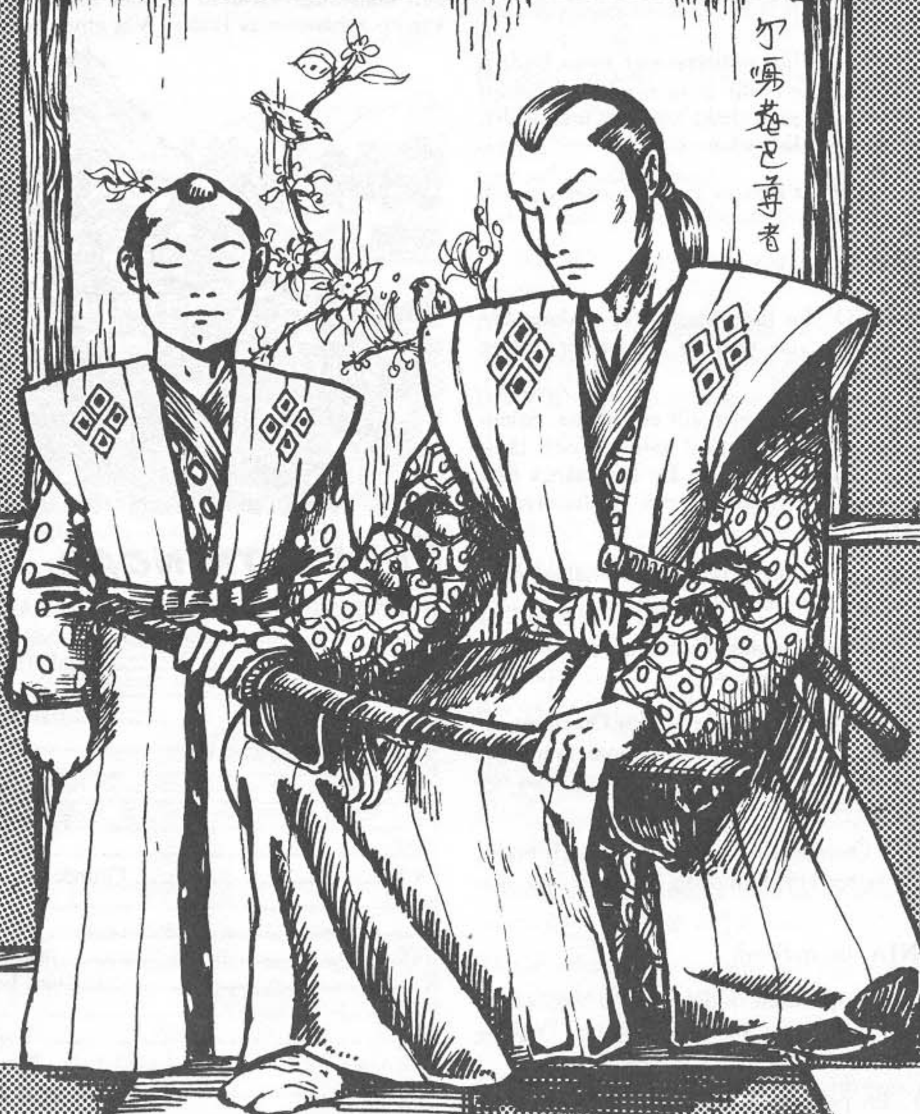
YOKISHO Ett väsen på gränsen mellan nirvana och den mänskliga världen. Genom böner till yokisho kan en anhängare av Fridens Väg använda magi.



FÖRKORTNINGAR

Abs	Absorbering
BC	Baschans
BEP	Belastningspoäng
BV	Brytvärde
CL	Chans att lyckas
E	Effektgrad
F	Fysisk besvärjelse
FN	Färdighetsnivå
FV	Färdighetsvärde
FYS	Fysik
GCL	Grundchans att lyckas
gm	Guldmynt
IN	Initiativ
INT	Intelligens
K	Kvick besvärjelse
KAR	Karisma
km	Kopparmynt
KP	Kroppspoäng
MFV	Maximalt färdighetsvärde
PSY	Psyke
SB	Skadebonus
sm	Silvermynt
SMI	Smidighet
SNA	Snabbhet
SR	Stridsrunda
STO	Storlek
STY	Styrka
STYg	Styrkegrupp

ROLLPERSONEN



Vid sin födelse är människan mjuk och späd,
vid sin död åter hård och styv.
Då örterna spirar och träden skjuter skott
är de mjuka och saftiga,
vid sin död åter torra och vissna.
Hårdhet och styvhet står sålunda i samband med
döden, vekhet och svaghet åter med livet.
Därför: är någons härsmakt stark vinner han ej seger;
är ett träd starkt, fälls det.
Det starka och stora har sin plats nedantill,
det veka och svaga ovantill.
Tao Te Ching 76

Allmänt

Att skapa en rollperson till Jih-pun går till på i stort sätt samma vis som i grundreglerna. Det finns dock några små skillnader som tas upp i följande avsnitt.

Ras

I Jih-pun lever endast människor. Älvfolken, ankor, dvärgar, m fl folk har aldrig spritt sig till denna del av världen, så det finns bara människor att välja på. En SL kan naturligtvis hitta på att dvärgar grundat en koloni i norra Jih-pun, eller bestämma att alver alltid funnits dolda i Jih-puns skogar, men han bör i så fall vara noga med att bestämma deras plats i samhället och införa restriktioner på yrken (en dvärg som ninja eller samuraj skulle t ex vara enbart löjligt). Ett annat sätt att behandla det hela kan ju t ex vara att låta spelarna vara sjöfarare från västerlandet och låta dem möta det jih-punska samhället utifrån. En sådan situation behandlas mer ingående i avsnittet om västerlänningar i Jih-pun.

Förutom vanliga människor kan rollpersoner också vara hengeyokai, djurmänniskor. Dessa är människor med den särskilda förmågan att kunna anta skepnaden av ett djur. De lever oftast som enstöringar ute i vildmarken, men sagorna förtäljer om djur som i människors skepnad kommit för att hjälpa goda personer i trångmål. Exempel på sådana djur är näktergalar, tranor, laxar, karpar, katter, rävar, harar och apor, ett välkänt exempel på den sistnämnda är den kinesiska kung Markatta.

En hengeyokai fungerar i spel som en helt vanlig människa, med en extra vildmarksfärdighet; Skepnadsförändring. Denna färdighet tillåter en person att frivilligt anta formen av ETT bestämt djur. Mer om hengeyokaier står i avsnittet om varelser. Hengeyokai är endast begränsade i sitt yrkesval av sin sociala klass, och i övrigt fungerar de precis som vanliga människor.

Grundegenskaperna

En ny viktig egenskap jämfört med grundreglerna är SNABBHET (SNA). Detta är en grundegenskap som endast finns hos Jih-puns invånare. De har ett annorlunda sätt att se på livet än västerlänningar och tränas i att uppnå en kroppens och själens harmoni. Detta reflekteras i deras SNA. Man slår inte fram sin snabbhet, utan den är alltid ett medelvärde mellan PSY och SMI. Egenskapen snabbhet visar såväl en rollpersons snabbtänkthet som reaktionsförmåga osv, som hans mentala kontroll över kroppen med sinnet. Tänk därför på att SNA inte alltid står för snabbhet, utan ofta är förmågan att ha full kontroll över sin kropp i kritiska situationer som dessutom kräver SMI, t ex Akrobatik och Smyga.

Jih-puns invånare är mindre än västerlänningar och deras STO är därför 2T6+4.

Att slå fram sina grundegenskaper går annars till som i grundreglerna, men SL kan, för att få kraftfulla rollpersoner som höjer sig över medelmåttan, använda andra framslagningsmetoder. Här nedan beskrivs tre vanliga metoder som alla ger bättre värden i genomsnitt än den vanliga framslagningsmetoden, och SL får själv välja vilken han vill låta spelarna använda.

A. För varje grundegenskap slår man en tärning mer än normalt och tar bort den som visar lägst värde. Summan av de kvarvarande blir grundegenskapen.

B. Spelaren får slå tre uppsättningar grundegenskaper enligt samma system som beskrivs i grundreglerna. Han får därefter själv välja vilken av de tre uppsättningarna han vill ha.

C. Spelaren får slå 2T6+6 istället för 3T6 då han slår sina grundegenskaper. STO är undantaget.

Om SL hittar på någon annan metod får han naturligtvis använda den, och han kan också blanda metoder för de olika grundvärdena, t ex låta de som från början bestämt sig för att bli krigare slå sin STY med metod A men som motvikt låta dem slå resten av värdena med den vanliga metoden. Det rekommenderas dock att rollpersonerna höjer sig över den genomsnittliga befolkningen och är mer heroiska, de är ju trots allt äventyrare.

Händighet

Samtidigt som man slår sina grundegenskaper ska man bestämma vilken hand rollpersonen använder. Den handen kallas "svärdshand".

Att vara dubbelhänt innebär att man använder höger hand lika bra som vänster, men man kan inte göra olika saker med dem samtidigt. Ett exempel är att det inte gör någon skillnad om du håller svärdet i

höger eller vänster hand, men du kan inte ha två svärd samtidigt (om du inte har den färdigheten, förstås).

Att vara ambidextriös innebär att du kan använda båda händerna lika bra, och du kan dessutom göra olika sysslor med dem samtidigt (t ex skriva olika saker med vänster och höger hand samtidigt).

Den aviga handen (vänster för en högerhänt, höger för en vänsterhänt) är genomgående sämre på allting än svärdshanden. Om man t ex försöker använda ett enhandsvapen i aviga handen har man endast halva chansen att träffa, och utnyttjar man en B-färdighet (se kapitlet om färdigheter) har man en FN som är två lägre än det vanliga. Om man är dubbelhänt eller ambidextriös har man inga sådana problem.

Handtabell

1T100	Händighet
01-90	Högerhänt
91-98	Vänsterhänt
99	Dubbelhänt
100	Ambidextriös

Kön

Du ska även välja vilket kön din rollperson ska ha. Trots att Jih-pun är kraftigt mansdominerat, står alla yrken, inklusive samuraj, öppna för kvinnor. Kvinnliga rollpersoner får –2 på STY, –1 på STO, +1 på FYS och +2 på SMI. De börjar med 3/4 så mycket ÄP som normalt, men multiplicerar alla ÄP de får under sitt liv med 1,2, beroende på att kvinnliga äventyrare blir mer uppmärksammade än män. Kvinnor som blir gakusho eller shugenja får +2 på PSY.

Socialt ursprung

I Jih-pun är ditt yrkesval starkt begränsat av vilken social klass du tillhör. De övriga förmåner du har, ära, utbildning och startkapital, bestäms också av vilken klass du fötts in i. Mer om vad de olika klasserna i praktiken innebär står på annan plats.

Högst upp på den hierarkiska rangskalan under kejsaren eller shogunen står adelsklassen, buke. Dessa var liksom de europeiska adelsmännen oftast födda in i sin klass och hade en stark och mäktig position i samhället. Adeln består huvudsakligen av härskarens ämbetsmän, hans länsherrar och samurajerna. De är oftast mycket rika och för att anses tillräckligt "fin" var det ett måste att kunna behärska hovliv, etikett, kalligrafi, ceremoniell, dans mm.

Under buke står medelklassen, heimin. De var, i fallande statusordning, bönder, hantverkare och köpmän., Köpmännen står alltså, sina pengar och det tillhörande inflytandet till trots, på botten av rangskalan. Man ansåg nämligen att de som inte skapar någonting inte heller är något värda. Det enda undantaget är religionens män, prästerna och munkarna, vilka är aktade och hedervärda personer i det godas tjänst.

Under köpmännen finns endast eta, de utstötta, motsvarigheten till de kastlösa i Indiens kastsystem. De lever på smutsiga arbeten, som gatsopare, slaktare, latrintömmare, vägbyggare, osv, yrken som ingen annan man vill befatta sig med. Ur denna samhällsklass rekryteras ninjorna, de smygande lönnmördarna. Eftersom detta yrke är totalt utan heder kan endast de hederslösa eta träda in i det.

Tabell för social klass

2T10	Klass	Utbildning	Ära	Startkapital
2-4	Buke	100	1T100+50	3T4x150 sm
5-10	Bonde	10	6T10+10	3T4x50 sm
11-14	Hantverkare	25	4T10+10	3T4x75 sm
15-16	Köpman	25	2T10+10	3T10x60 sm
17-19	Eta	5	2T10	3T4x30 sm
20	Ninja	10-70*	2T10+10**	3T4x75 sm

**Detta beror lite grann på vilken förklädnad ninja-klanen använder. SL får avgöra i samråd med spelaren.*
***Denna ära betecknar endast ninjans ställning inom klanen.*

Utbildning anger hur många extra bakgrundspoäng som rollpersonen kan spendera fritt bland Lärdomsfärdigheterna och Konstarterna från början.

SL får naturligtvis ändra på de saker han vill (t ex tillåta fler samurajer, fler ninjor, etc). En SL som inte vill veta av ninjor i sin kampanj kan antingen låta spelaren slå om eller låta honom bli en vanlig eta.

En rollpersons sociala ursprung bestämmer vilka yrkesinriktningar som ligger öppna för honom. En spelare som slagit "Buke" kan välja mellan att bli samuraj, ronin, jizamuraj, eller civil samuraj. Alternativt kan han avsäga sig sitt ursprung, men måste då bli eta (inte ninja).

"Heimin, bonde" har följande valmöjligheter: jizamuraj, ashigaru, shugenja, yakuza och alla slags gakusho. "Heimin, hantverkare" har samma valmöjligheter utom jizamuraj. "Heimin, köpman" har samma valmöjligheter som en hantverkare men kan även välja att bli köpman."

"Eta" kan bli antingen ashigaru, yakuza, bonze, sohei, eller musikanter, och "Eta, ninja" måste bli ninja. Om SL inte tillåter detta yrke eller om man spelar i en tidsperiod då de ännu inte tillkommit (före år 1000 e H t) får han slå om tills ett "heimin" eller "eta"-resultat dyker upp.

Eftersom ovanstående tabell drastiskt kan krossa rollpersonernas drömmar om att bli t ex ninjor eller samurajer föreslås att SL inte följer den slaviskt. Naturligtvis kan han låta spelarna välja klass själva eller låta dem använda en annan metod att slå fram vilken klass han ska tillhöra. Här följer några exempel:

A. Spelarna får slå 1T20 i stället för att slå 2T10. Slå om alla ettor. Detta ökar chansen att bli ninja eller samuraj, och minskar chansen att bli heimin.

B. Spelarna får tre slag var. Om de efter det första slaget är missnöjda får de slå om. Om de blir missnöjda med även det andra slaget kan de få slå om även en tredje gång, men sedan är det stopp. Det resultat som det tredje slaget visat är definitivt. En spelare som slår om får inte gå tillbaka och välja ett föregående slag i stället.

Ålder

Varje spelare bestämmer i samråd med SL vilken ålder hans rollperson ska ha. Ju äldre den är, desto mer erfaren är den, vliket avspeglas i fler bakgrundspoäng. Ålder kan emellertid också ha negativa effekter, vissa grundegenskaper sjunker med åldern medan andra höjs. Tabellen visar hur grundegenskaperna på verkas varje gång en rollperson går från en åldersgrupp till nästa. En nyframslagen medelålders rollperson ska alltså modifieras för grupperna Ung, Mogen och Medelders. Detta innebär t ex att hans SMI modifieras med +1–1–1= –1.

Spelaren ska själv i samråd med SL bestämma vilken åldersgrupp hans rollperson tillhör. Den exakta åldern inom den gruppen bestäms sedan slumpmässigt.

Ålderstabell

	Ung	Mogen	Medel–ålders	Gammal
STY	0	0	–2	–3
STO	0	0	0	0
FYS	0	0	–1	–2
SMI	+1	–1	–1	–2
INT	0	0	+1	0
PSY	0	+1	+1	+2
KAR	0	0	+1	0
Ålder (i år)	1T4+15	1T10+19	1T20+29*	1T20+49*
Ålder (i år)	(16–19)	(20–29)	(30–49)	(50–69)
Startkapital	x1	x1,5	x2	x2,5
Bakgrundspoäng	160	220	280	340

**Om du inte har tillgång till en tjugosidig tärning, kan du slå 1T10 och 1T6. Om den sexsidiga visar 1-3 ger den tiosidiga normalt resultat. Om den sexsidiga visar 4-6 adderar du 10 till den tiosidigas utfall.*



Räkna ut baschanserna

Somliga färdigheter har en baschans (BC) beroende på en grundegenskap. Börja med att skriva upp dessa färdigheter och baschansen för dem. Baschans förklaras mer ingående i kapitlet om färdigheter.

Yrke

En rollperson har sysslat med något innan han kom in i spelet; detta är hans yrke. Yrkena avgöra vilka färdigheter och förmåner som rollpersonerna har när de börjar spela. Därefter kan de utveckla vilka färdigheter de vill (med vissa begränsningar av ära och social klass). Undantag är ninja-färdigheterna, som endast ninjor har tillgång till, och magin. En spelare får själva välja sitt yrke inom de ramar som rollpersonens sociala status och SL anger. Vid en del yrken anges minimivärden för vissa grundegenskaper. En person kan inte ägna sig åt det yrket om de aktuella grundegenskaperna är för låga.

Det sociala arvet utgör en strikt begränsning och hindrar rollpersoner från att välja vissa yrken. Endast de som på tabellen över Social klass har slagit "Eta, ninja" kan bli ninjor, och endast de som slagit "Buke" kan vara samurajer eller ronin. Om en spelare inte kan bli något av de yrken som hans sociala klass har tillträde till är han klart olämplig som äventyrare och bör slå om hela rollpersonen. Om en rollperson som enligt tabellen är en ninja inte kvalificerar sig för ninja-klassen genom att ha en SNA på 12 eller mindre, har han ansetts olämplig för ninja-träning och tagits om hand av en heiminfamilj. Spelaren får då slå om på tabellen över social klass och strunta i alla resultat som visar "buke" eller "eta".

De färdigheter som står uppräknade efter varje yrke är de färdigheter som rollpersonen från början kan köpa med sina bakgrundspoäng.

Befolkningen i Jih-pun har för det mesta inte särskilt många valmöjligheter vad det gäller yrken. De flesta är fattiga jordbrukare eller fiskare utan några större möjligheter att avancera på den strikta hierarkiska rangskalan som utmärker samhällslivet. För adelsmännen, de mer välbärgade hantverkarna, storbönderna och äventyrslystna lycksökare finns det dock flera olika vägar ut i livet. Det är ur denna kategori som spelarnas äventyrare är hämtade.

De sju huvudsakliga yrken som förekommer i Jih-pun är krigare, magiker, tjuv, präst, ninja, köpman och musikant. Under dessa yrken finns det sedan ett antal undergrupper, t ex munkar och samurajer.

Krigare (Bushi)

Överst i krigarklassen stod samurajerna, en slags motsvarighet till Europas medeltida riddare. Liksom riddarna är samurajerna edsvurna sin länsherre, daimyo, och löftesbundna att följa dennes önskningar. För samurajen är hedern allt. Om han bryter mot sin hederskodex, bushido, de regler som gäller för en riktig samuraj, plågar skammen honom så till den milda grad att han är tvungen att ta sitt eget liv, begå seppuko. En samuraj kan i stort sett aldrig misslyckas med ett uppdrag; ordet misslyckande finns helt enkelt inte i hans vokabulär. En samuraj lyckas eller dör medan han försöker. Att dö i sin daimyos tjänst är mycket hedrande. Så gott som alla samurajer föds in i sitt yrke och stannar där. Vissa mycket dugliga ämbetsmän eller krigare kan uppnå samurajvärdigheten och bli "dubbade" av sin daimyo, men detta är mycket ovanligt. Samurajerna har en rad förmåner, bl a minskat ansvar inför lagen och skattefrihet.

Om länsherren dör, om samurajen blir anklagad för något brott (vare sig han är skyldig eller inte!), eller om hans daimyos län fallit under en annan härskares händer blir samurajen en herrelös s k ronin ("vågornas man") och tvingas tjäna sitt levebröd som landsvägsrövare, livvakt, lärare i stridskonster eller legoknekt. En ronin förblir utanför samhället hela sitt liv och anses liksom ninjan vara något som inte finns. Han kan aldrig ta ny tjänst som samuraj hos någon annan daimyo, utan får tjäna ihop sitt leverne på annat sätt, och det faktum att han inte behöver lyda några lagar, att han inte har någon herre att svara inför, samt hans färdigheter i strid gör honom till en person som folk med rätta skyggar för. Ronin ses på med stor misstänksamhet och misstro, och de behandlas ofta med stor försiktighet och respekt.

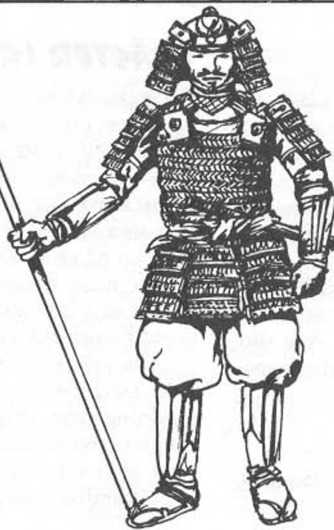
Alla samurajer är emellertid inte bundna till en länsherre, utan det finns även de som är sina egna herrar och äger egna borgar med ett stycke tillhörande land. Dessa kallas jizamurajer och lyder direkt under kejsaren eller shogunen. Ronin och jizamurajerna tillhörde egentligen inte buke-klassen men anses ändå förmer än andra jordägare och krigare. Det är inte heller alla samurajer som är riktiga krigare, utan det finns även de som av tradition är sin länsherres rådgivare eller närmaste ämbetsman och bär titeln samuraj. Dessa civila samurajer är likväl tränade i svärdskonst och andra kampsporter för att inte bryta samurajernas krigartradition.

Vid sidan av samurajerna finns det naturligtvis även andra krigargrupper, ty liksom de europeiska riddarna utgör samurajerna bara gräddan av krigarna, den absoluta toppen.





Maro Akamatsu, civil samuraj hos daimyo Onoki



Okura Kosaka, samuraj i Onokis tjänst



Yoshi, ashigaru i Onokis här

Ashigaru kallas de vanliga krigarna, den stora massan som utgjorde stommen i daimyos härar. De är inte på långa vägar lika skickliga som samurajerna och når inte heller samma ära, berömmelse eller rikedomar. En ashigaru är ett hyrsvärd, en legosoldat i varaktig eller tillfällig tjänst hos den som betalar honom, och han slåss lika ofta för pengarnas och bytets skull som för den personliga lojaliteten mot sin arbetsgivare. De flesta ashigaru är bönder som valt svärdet för att nå ära och berömmelse.

Alla krigare, oavsett undergrupp, måste ha en STY på 9 eller mer. Inom vissa undergrupper måste en krigare dessutom ha ett minimivärde i en annan grundegenskap för att kunna slå in på den karrären. Inom krigaryrket finns följande undergrupper:

Samuraj (SNA 9+)

Lärdomsfärdigheter: Geografi, Go, Historia, Läsa/Skriva, Meditation, Retorik
Stridskonster: Alla utom Obeväpnade
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk, Övertala
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara
Vildmarksfärdigheter: Rida, Simma
Konstarter: Alla

Civil samuraj (INT 9+)

Lärdomsfärdigheter: Alla utom Hantverk
Stridskonster: Högst två Vapenfärdigheter och en Defensiv vapenfärdighet
Kommunikationsfärdigheter: Förhöra, Köpslå, Tala Språk, Övertala
Vildmarksfärdigheter: Rida
Konstarter: Alla

Ashigaru

Lärdomsfärdigheter: Geografi, Hantverk, Värdesätta
Stridskonster: Alla utom Obeväpnade
Kommunikationsfärdigheter: Förhöra, Köpslå
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara, Lyssna
Tjuvfärdigheter: Klättra, Hoppa
Vildmarksfärdigheter: Rida, Simma, Orientering
Konstarter: Musik

Jizamuraj

Lärdomsfärdigheter: Administration, Geografi, Go, Historia, Läsa/Skriva, Värdesätta
Stridskonster: Alla utom Obeväpnade
Kommunikationsfärdigheter: Köpslå, Övertala, Tala språk
Tjuvfärdigheter: Hoppa, Klättra
Vildmarksfärdigheter: Rida, Simma, Orientering
Konstarter: Dans, Falkenteri, Musik, Te-ceremoni

Ronin (SNA 9+)

Lärdomsfärdigheter: Alla utom Hantverk
Stridskonster: Alla utom Obeväpnade
Kommunikationsfärdigheter: Köpslå, Tala språk, Övertala
Uppfattningsfärdigheter: Lyssna, Upptäcka fara
Tjuvfärdigheter: Gömma sig, Hoppa, Klättra, Smyga
Vildmarksfärdigheter: Rida, Simma, Spåra
Konstarter: Alla



MAGIKER (SHUGENJA)

Magikerna, shugenja, är en lite speciell klass. De beskrivs oftast som tillbakadragna eremiter som genom kontakt med naturen erhållit övernaturliga krafter och kunskap om elementens funktioner. Det har också berättats om kejserliga ämbetsmän som genom magi löst rikets problem men detta får nog tas med en stor nypa salt.

Det är få personer som har förmågan att bli magiker. Slå 1T100. Om resultatet är lika med eller lägre än rollpersonens INT+PSY kan han bli shugenja. Annars har han inte talangen att kunna manipulera elementarmagins krafter.

Shugenja (INT 9+)

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Botanik, Geografi, Geologi, Historia, Läsa/Skriva
Stridskonster: Bojutsu
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Lyssna
Konstarter: Dans, Kalligrafi
Magi: Elementarmagi

TJUV (YAKUZA)

Liksom i alla andra samhällen i världen innehåller även det jih-punska brottslingar av olika slag. De kan vara stråtrövare som lägger sig i bakhåll för en handelskaravan och dödar allt motstånd innan de tar lasten eller tysta inbrottstjuvar som smyger sig in genom ett fönster när offret är bortrest eller sover och tar hans pengar. Gemensamt för dem båda är dock att de lever av att genom olagliga metoder ta vad andra tjänat ihop, och detta är även yakuzans främsta kännemärke.

Den jih-punske tjuven skiljer sig dock i mycket från den traditionella bilden av en tjuv, och kan väl snarare beskrivas som en mafioso. Yakuza-klanerna sköter den organiserade brottsligheten i såväl stad som på landsbygd, spelhålor, horhus, beskyddarverksamhet osv, eftersom andra normalt ohederliga och brottsliga sysselsättningar är "upptagna"; en yakuza kan aldrig konkurrera ut en ninja vad gäller spioneri och lönnmord, och han står sig slätt mot en landsvägsrövande ronin eller ashigaru.

Yakuza (SMI 9+)

Lärdomsfärdigheter: Värdesätta
Stridskonster: Högst två valfria, dock ej Obeväpnade
Kommunikationsfärdigheter: Alla utom Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Alla utom Massage
Konstarter: Dans, Musik

PRÄSTER (GAKUSHO)

Det finns två slags präster, eller gakusho; De Många Gudarnas präster och Fridens Vägs präster. Vare sig prästen väljer att dyrka De Många Gudarnas 800 miljoner gudar eller den blide Bodharma är hans främsta mål att upphöja och frälsa såväl sig själv som sina medmänniskor. Det är inte fel i sig för en präst att nå en mäktig position inom sin religion, men det är mest eftersträvansvärt att det sker på ett sådant sätt att prästens egna handlingar ligger till grund för utnämningen.

Alla präster är sedan barnsben tränade i läsning och skrivning och behärskar dessa konster till fulländning. Den ursprungliga träningen för de olika religionerna påminner i mycket om varandra, men livet efter utbildningen skiljer sig desto mer, vilket ska behandlas senare.

Fridens Väg

Fridens Vägs präster kan delas upp i många olika klasser beroende på deras ställning inom sekten, men en spelare som väljer denna klass har fyra möjligheter: att bli vandrande tiggarmunk, bonze, att bli en renodlad krigarmunk, sohei, att bli en krigarmunk med tillgång till magi, yamabushi, eller att bli en präst i ett tempel, soryo. Tiggarmunkarna är egendomslösa och får inte äga någonting utom den saffransgula munkklädsel de bär på kroppen. Därför använder de stridskonster som innehåller sparkar



Zuiken, munk inom Fridens Väg, övar sina stridsfärdigheter



och slag snarare än svärd och pilar. Denna självpåtagna fattigdom innebär också att munken måste tigga till sig den mat och dryck han behöver för att leva, och de flesta anhängare av Fridens Väg ser det som en god gärning att skänka en munk en skål ris och några morötter.

En tiggarmunks enda egentliga uppgift i livet är att via böner och meditation uppnå nirvana, ett tillstånd av total inre själslig ro och total harmoni mellan kosmos och människan som i praktiken innebär att de upphör att existera och slipper återfödas i ett senare liv och återigen utstå världens lidanden. De mediterar därför flera timmar om dagen för att rena sinnet och ska dock förutom dett egna upphöjandet sörja för att även andra människor får insikt i Fridens Väg och möjligheterna till nirvana.

Det finns vid sidan av de vanliga tiggarmunkarna två andra slags munkar, sohei och yamabushi. Yamabushi är krigarmunkar tränade i kampsporter och de fungerar uteslutande som vakter i tempel och på heliga platser. Den vanligare varianten, sohei, är ofta bara vanliga legosoldater med rakade huvuden, och har inte tillgång till några besvärjelser vilket däremot de mera heliga yamabushi har. Många anhängare av Fridens Väg tar avstånd från användandet av sohei och anser att våld aldrig kan rättfärdigas, inte ens för att skydda religionen, medan andra anser att Fridens Väg ska spridas till varje pris och därför låter sina krigarmunkar gå ut och erövra land att införlivas med klostrets ägor.

Soryo är den andra sortens präster av Fridens Väg, de som lever i tempel eller kloster och utför all sin verksamhet inom templets murar. Soryo är egentligen benämningen på en novis inom Fridens Vägs gakushostånd, men används även som en övergripande term för alla präster av Fridens Väg. De bär munkkåpor, och om de så småningom avancerar till det egentliga prästerskapet, risshi, bär de en svart klädnad utanpå sin saffransgula dräkt. Liksom yamabushi, har soryo tillgång till andliga besvärjelser. En soryos liv i templet består av meditation och böner för att vid sin död kunna uppgå i nirvana, men även av hårt arbete på templets eller klostrets risfält. Prästerna är lärda män och övergår på sin ålders höst ofta allt mer till författarskap eller till att vara lärare i klosterskolan. De tempel som soryo bebor kallas dodinaga eller hilin.

Vissa rättesnören gäller för alla gakusho av Fridens Väg och betecknar Fridens Vägs grundtankar. Någon som bryter mot dessa regler har syndat och förlorar en del av sin religiösa kraft (PSY-poäng). Detta beskrivs utförligare i avsnittet om Ära. De rättesnören som gäller för Fridens Väg är som följer:

- Man får inte äga något mer än kläderna på kroppen (gäller endast bonze).
- Man måste leva i celibat (gäller endast soryo).
- Man får inte äta kött (fisk är dock tillåtet).
- Man får inte använda våld annat än i självförsvar.
- Man ska undvika frosseri och alkohol

Brott mot följande regler medför dödssynd:

- Våldtäkt
- Skändning av helig plats
- Överlagt mord (till skillnad från självförsvar)

En gakusho av Fridens Väg har vanligtvis ingenting emot att hans medmänniskor bryter mot de sex första reglerna, men om de skulle begå en dödssynd kommer han i första hand att försöka stoppa det, i andra hand säga upp sin bekantskap med syndaren i fråga. Tänk på att det finns präster inom Fridens Väg som ingalunda lever det fromma liv som de lär ut och förmodligen inte spiller alltför många tårar om de skulle "råka" begå en synd eller två. Det går ju faktiskt att få tillbaka PSY-poäng...

De Många Gudarnas Lära

De Många Gudarnas religion är i sin natur mycket mer formell än Fridens Väg. Den inbördes rangordningen mellan prästerna har inte lika stor betydelse som i Fridens Väg, och deras tillvaro är i största allmänhet mindre strikt än prästernas av Fridens Väg. Det finns inom De Många Gudarnas religion två olika slags präster: de vanliga byprästerna, shinsoku (detta är även den övergripande termen för alla gakusho hos De Många Gudarnas religion), och de gakusho som är bundna till ett tempel, dai-guji.

En shinsoku i ordets egentliga bemärkelse, en bypräst, är en man invigd i De Många Gudarnas mysterier som utför religiösa ceremonier på högtidsdagar och andra festligheter, bröllop och välsignelser t ex. Han har oftast ett annat yrke vid sidan av prästerskapet eftersom detta inte tar upp alltför mycket av hans tid.

Den mer yrkesinriktade varianten av shinsoku, dai-guji, tillbringar större delen av sina liv i sina tempel, jingu. De Många Gudarnas religion är en panteistisk religion, och en shinsoku dyrkar således allt i naturen, levande och dött. Allting som existerar har en egen ande, en kami. Därför kallas också De Många Gudarnas religion "de 800 miljoner gudarnas religion".

Som beskrivningarna antyder så är präster i denna religion knappast lämpliga som spelares rollpersoner. De lever ett bofast liv i byar eller tempel och har många plikter att utföra.

Allmänna krav

Alla rollpersoner som vill bli gakusho nåste ha en PSY på 9 eller mer. De värden som eventuellt står vid sidan av varje undergrupp måste dessutom över-



skridas för att rollpersonen ska kvalificera sig. Gakusho har följande underklasser. De som markeras med * hör till Fridens Väg.

Soryo* (INT 9+)

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Botanik, Geografi, Historia, Läkekonst, Läsa/skriva, Meditation
Stidskonster: Obeväpnade
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk
Konststarter: Dans, Kalligrafi, Musik
Magi: Yoga. Kan utöva andlig magi.

Bonze* (PSY 13+)

Lärdomsfärdigheter: Botanik, Geografi, Historia, Läkekonst, Meditation
Stridskonster: Obeväpnade
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Massage
Konstarter: Dans
Magi: Yoga. Kan utöva andlig magi.

Sohei* (SMI 13+)

Lärdomsfärdigheter: Geografi, Hantverk, Värdesätta
Stridskonster: Alla (högst en Vapenfärdighet)
Kommunikationsfärdigheter: Förhöra, Köpslå
Uppfattningsfärdigheter: Lyssna, Upptäcka fara
Tjuvfärdigheter: Klättra, Hoppa
Vildmarksfärdigheter: Orientering, Rida, Simma
Konstarter: Dans, Musik
Magi: Yoga.

Yamabushi* (SNA 13+)

Lärdomsfärdigheter: Botanik, Geografi, Historia, Meditation
Stridskonster: Alla (högst en vapenfärdighet)
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Konstarter: Dans, Musik
Magi: Yoga. Kan utöva andlig magi.

Dai-guji (INT 9+)

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Botanik, Geografi, Geologi, Historia, Läsa/skriva, Meditation
Kommunikationsfärdigheter: Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Upptäcka fara
Vildmarksfärdigheter: Spåra, Orientering
Konstarter: Dans, Kalligrafi, Musik
Magi: Yoga.

Shinsoku

Lärdomsfärdigheter: Botanik, Geografi, Hantverk, Läsa/Skriva, Läkekonst, Meditation, Värdesätta
Stridskonster: Bojutsu, alla Defensiva och Övriga
Vildmarksfärdigheter: Simma, Spåra, Orientering
Konstarter: Dans
Magi: Yoga.

KÖPMAN

Köpmannen står som redan nämnts på botten av samhället. Han anses vara en profithungrig person som inte orkar arbeta utan försörjer sig på andras arbete i stället. Trots detta är de ofta inflytelserika, ty den som har pengar har också makt.

Köpman

Lärdomsfärdigheter: Administration, Geografi, Hantverk, Historia, Räkning, Värdesätta
Stridskonster: En Vapenfärdighet
Kommunikationsfärdigheter: Alla
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Förfalskning, Hasardspel, Undre världen
Vildmarksfärdigheter: Rida
Konstarter: Dans

MUSIKANT

Kringvandrande musikanter är uppskattade underhållare kunniga i många olika saker. De är sagoberättare, nyhetsspridare, spelmän, gycklare, jonglörer, akrobater, skådespelare, mm i en och samma person. För sin underhållning får han mat eller pengar av de han har underhållit De kringvandrande gycklarna ser och hör mycket på sina resor och sprider nyheter där de går. Musikanterna tillhör ingen direkt klan eller familj, och anses därför vara opålitliga och ärelösa personer. De tillhör alltid eta, underklassen, men kan ändå vinna folks sympatier genom sina konster. En musikant är rättslös, och man kan aldrig bli straffad för att ha förgripit sig på en musikant.

Musikant (KAR 9+)

Lärdomsfärdigheter: Geografi, Historia
Stridskonster: En vapenfärdighet
Kommunikationsfärdigheter: Köpslå, Tala språk
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Akrobatik, Ficktjuveri, Förfalskning, Gömma sig, Hasardspel, Hoppa, Klättra, Smyga, Undre världen
Vildmarksfärdigheter: Rida, Simma
Konstarter: Dans, Musik, Teater

Månens stilla sken—
Bland husen rör sig en skugga,
Döden i mörkret



NINJA

Den kanske mest exotiska och spektakulära av alla Jih-puns innevånare är ninjan. Utestängda från det vanliga samhället och rekryterade ur samhällets bottenskikt utför de sådant som ingen annan med heder vill göra, lönnmord, spioneri, terrorism etc. En ninja har ingen ära att förlora och behöver således inte heller följa den annars så viktiga jih-punska hederskodexen. Ninjan, den osynlige, är därför den ende som kan tänka sig att lägga sig i bakhåll för någon, att fly från en fiende, osv. Naturligtvis är ninjorna fruktade personer, och om en ninja avslöjar sin rätta identitet är han riktigt illa ute, ty förutom att han förått sig själv förråder han därmed hela sin "familj", och såväl hans vänner som hans fiender kommer att försöka ta livet av honom om han inte gör det själv. Det är sålunda en riskfylld tillvaro ninjan för. De har dock ett otal okända metoder att klara sig undan och har ofta beskyllts för att vara magiker, inte helt utan fog. Ninjutsu, ninjornas egna hemliga yrkesfärdigheter, är förmodligen de farligaste och mest dödliga färdigheter som någonsin utvecklats.

En ninja anser sig själv stå utanför samhället och han behöver därför inte följa dess lagar. I enlighet med den jih-punskatraditionen är dock gemenskapen väldigt viktig, för liksom yakuzor är även ninjor anslutna till klaner, eller familjer, och en ninjas ära är hela familjens ära. Motivationen och metoderna hos ninjorna kan dock skilja sig mycket från individ till individ, medan några anser att de handlar för klassutjämning och för att upprätthålla maktbalans strävar andra enbart efter makt och rikedom, ty trots att ninjorna officiellt inte tillhör samhället, utgör de genom sina fruktade metoder, en maktfaktor att räkna med.

En familj är en sammanslutning av ninjor som använder liknande metoder och delar åsikter om livets filosofi. Den fungerar i stort som samuraj-klanerna, med komplicerade vänskapsband och gentjänstssystem. En ninja föds in i en familj och kan sedan aldrig komma därifrån, men det hände ratt ninjafamiljer tar in barn utifrån om den egna återväxten är hotad. Ninjans enda tillflykt är familjen, och han är ansvarig endast inför familjens överhuvud, jonin. De olika klanerna utför diverse obehagliga handlingar på uppdrag av rika köpmän, samurajer, och till och med länsherrar, och de skyhöga priser dessa tvingas betala var oftast goda investeringar. De har ofta egna språk som de kan använda sinsemellan, och i den egna skolan, ryun, får de blivande ninjorna lära sig de specialiteter som klanen har. De största klanerna består av tusentals manliga och kvinnliga ninjor (dessa kallas kunoichi), medan de minsta bara har ett tjugotal medlemmar.

Ninja (SNA 13+)

Lärdomsfärdigheter: Astrologi, Botanik, Geografi, Go, Hantverk, Historia, Läsa/Skriva, Värdesätta
Stridskonster: Alla
Kommunikationsfärdigheter: Bluff, Förhöra
Uppfattningsfärdigheter: Alla
Tjuvfärdigheter: Akrobatik, Dyrka upp lås, Förfalskning, Gömma sig, Hantera fällor, Hoppa, Klättra, Massage, Skugga, Smyga, Undre världen
Vildmarksfärdigheter: Simma, Spåra, Orientering
Konstarter: Dans, Musik, Teater, Te-ceremoni
Ninjafärdigheter: Alla

FÄRDIGHETER



> Ta itu med svåra ting
> medan de är lätta
> och stora spörsmål
> när de är små.
> Världens problem
> kan endast lösas
> innan de blir för svåra.
> Världens göromål
> kan endast utföras
> när de är små.
> Under sitt liv gör den Vise
> ingenting stort, men uppnår
> ändå sin egen storhet.
> *Tao te ching 63*

Allmänt

I Samuraj sköts färdigheterna på ett lite annat sätt än i grundreglerna. Reglerna är en smula svårare, men om du läser det här avsnittet noga och testar det för dig själv genom att skapa en egen rollperson kommer det nog att gå bra.

Den grundläggande skillnaden är hur man anger hur skicklig en rollperson är med en färdighet. I grundreglerna anges detta med ett procentvärde. I Samuraj använder man istället ett poängvärde som normalt sträcker sig från 1 till 20 och där en poäng motsvarar 5% enligt grundreglerna. *Exempel: Smyga 65% motsvaras alltså av Smyga 13.* Detta tal kallas Färdighetsvärde (FV) och från detta räknar man ut hur stor chans en rollperson har att lyckas med en färdighet.

Beskrivningar

Beskrivningen av varje färdighet är uppställd enligt samma mönster och innehåller det du behöver veta.

Namn: Här står färdighetens namn på svenska och eventuellt också på jih-wen.

Typ: Färdigheterna är uppdelade i olika typer: lärdomsfärdigheter, kommunikationsfärdigheter, tjuvfärdigheter, uppfattningsfärdigheter, vildmarksfärdigheter, konstarter, ninjafärdigheter och stridskonster. Färdigheter som är besläktade med varandra hör till samma typ. Vissa typer lyder under specialregler.

Grundegenskap: Här anges vilken grundegenskap färdigheten är baserad på. Denna grundegenskap kan påverka hur duktig man är i färdigheten. Om grundegenskapen förändras, ändras även färdigheten. Grundegenskapen avgör också hur bra man som bäst kan bli i färdigheten.

Kostnad: Här anges kostnaden i bakgrundspoäng när man köper färdigheten. Denna avgör också hur lång tid det tar att träna upp sig.

BC: Baschans. Detta är den grundläggande förmåga i färdigheten som alla normala människor besitter. Den är antingen noll eller beräknat på den grundegenskap som färdigheten är baserad på.

Kategori: Färdigheterna indelas i två kategorier, A och B, vilka styrs av lite olika regler. Detta beskrivs längre fram i texten. Om färdigheten tillhör kategori B står detta utmärkt här.

Beskrivning: Här ges en beskrivning av hur färdigheten fungerar och hur man använder den i olika situationer, samt de modifikationer som ges i vissa lägen.

Färdighetskategorier

Det finns numera två olika grupper av färdigheter som behandlas lite olika.

Kategori A

A är den vanligaste och fungerar på samma sätt som färdigheterna i grundreglerna.

Kategori B

Hos färdigheter kategori B omvandlar man Färdighetsvärdet till en Färdighetsnivå (FN) på en skala från 0 till E, där noll betecknar absolut okunnighet och E betecknar att man är en fullärd mästare.

Kategorin används för vissa färdigheter där kategori A inte är lämplig. För färdigheter inom denna kategori gäller att antingen kan man göra en sak eller också kan man det inte. Slumpen spelar liten eller ingen roll. Ett bra exempel är färdigheten Tala Språk, antingen kan man göra sig förstådd eller också kan man det inte. Vid de enstaka tillfällen då slumpen verkligen avgör om rollpersonen lyckas eller misslyckas så beräknar man procentchansen på samma sätt som för kategori A.

Färdighet i kategori B förbättras precis som i kategori A, men färdighetsvärdena omvandlas till färdighetsnivåer (FN) enligt nivåtabellen.

Nivåtabellen

FV	Nivå
0	0
1-3	A
4-6	B
7-11	C
12-16	D
17+	E

HUR MAN ANVÄNDER BAKGRUNDSPOÄNG

Alla rollpersoner har under sin uppväxt lärt sig vissa färdigheter. Detta visas genom att de får ett visst antal bakgrundspoäng som man får "köpa" färdigheter med. Bakgrundspoängen varierar lite beroende på hur gammal man är och vilket yrke man valt. De bakgrundspoäng som eventuellt finns kvar efter "inköpen" försvinner ur spelet.

Den normala kostnaden för en färdighet står angiven vid den. Kostnaden ökar dock ju högre FV man vill ha. I Kostnadsökningstabellen anges hur mycket extra det kostar för höga värden.

Exempel: Gömma sig har kostnad 2. Detta innbär att de första tio FV kostar 1x2 poäng styck. FV 11-14 kostar 2x2 poäng styck. Om en rollperson vill köpa upp sig från FV 0 till FV 15 är beräkningen följande: De första tio kostar 2 poäng styck, vilket blir 20 poäng. De nästföljande fyra kostar 2x2 poäng styck, vilket blir 16 poäng. Det femtonde FV kostar 3x2 poäng, dvs 6. Summan blir 20+16+6=42 bakgrundspoäng.

Kostnadsökningstabell

FV man vill köpa	Multipel
1-10	x1
11-14	x2
15-17	x3
18-20	x4
21-23	x5
24-26	x6
27-29*	x7

**Multipeln fortsätter att öka enligt samma mönster, dvs 30-32 blir x8, osv.*

BASCHANS

Vissa färdigheter är sådana att alla kan den lite grann. Ett typisk exempel på detta är Hoppa, något som en människa lär sig från barnsben. I sådana färdigheter får rollpersonen ett antal FV gratis när den skapas. Exakt hur många FV personen får beror på värdet hos den grundegenskap som färdigheten är baserad på. *Exempel: Hoppa är en SMI-baserad färdighet som har BC. En person med SMI 13 får då Hoppa 3 gratis.*

Om det står BC: 0 vid en färdighet får rollpersonen inga gratis FV för den. Om rollpersonen har FV 0 i färdigheten kan han normalt inte heller lyckas om han försöker utföra en handling som kräver färdigheten. Det finns givetvis undantag och SL måste vara beredd att tillämpa sitt sunda förnuft.

Baschanstabell

Grundegenskap	Gratis FV
0-3	0
4-8	1
9-12	2
13-16	3
17-20	4
21+	5

GRUNDLÄGGANDE CHANS ATT LYCKAS (GCL)

En persons grundläggande chans att lyckas (GCL) beräknas genom att multiplicera personens FV i färdigheten med en multipel som är kopplad till värdet hos den grundegenskap färdigheten är baserad på. Om grundegenskapen har ett värde på 1-8 multiplicerar man med 4%, 9-12 med 5%, 13-20 med 6%, och 21 eller mer med 7%. Därefter avrundar man produkten uppåt till närmsta hela femtal. Detta är GCL.

Exempel: En person har SMI 14 och Hoppa 7. Hans GCL blir då 7x6%=42%. Detta avrundas uppåt till 45%.

CHANS ATT LYCKAS (CL)

För färdigheter ur kategori A beräknas CL med start från GCL. GCL kan modifieras av flera olika faktorer, av vilka de flesta finns angivna vid varje färdighet. SL skall dock inte känna sig tveksam för att själv lägga in de faktorer han tycker att situationen kräver. Vi kan inte förutse alla tänkbara situationer i spelet, och därför måste SL vara beredd att improvisera när nöden så kräver. När man lagt till eller dragit ifrån alla modifikationer har man fått fram CL, och det gäller för den person som skall använda färdigheten att slå lägre än eller lika med detta tal med 1T100 för att lyckas. Detta kallas för ett färdighetsslag.

För färdigheter ur kategori B behöver man däremot oftast inte slå med en tärning. Hur man i stället skall gå till väga står beskrivet vid varje färdighet. Om man i alla fall skulle behöva slå, görs detta oftast på samma sätt som för kategori A.

Det kan hända att CL för en färdighet understiger 0% eller överstiger 100%, men så länge man har ett FV som är större än noll lyckas man alltid om man slår 01-05 och misslyckas alltid om man slår 96-00. Om FV är noll och CL noll eller lägre gäller att man måste slå 01 för att lyckas.

PERFEKTA SLAG OCH FUMMEL

När man använder en färdighet ur kategori A (och ibland även ur kategori B) har man en viss chans att lyckas med den, uttryckt i ett procentvärde mellan 0 och 100. När man slår för att se om man lyckas kan man få fyra (ibland fem) olika resultat: (perfekt slag), särskilt slag, lyckat slag, misslyckat slag eller fummelslag. Perfekt slag förekommer bara hos vissa färdigheter och är då speciellt angivet. De olika utfallen visar på olika grad av framgång eller misslyckande.

Om det står två värden ska man först slå det till vänster. Om man lyckas med det ska man sedan slå det som står inom parentes.

Slagtabellen

CL	Perfekt	Särskilt	Fummel
-0	01(01)	01	95-00
01-10	01(01-25)	01-02	96-00
11-20	01(01-25)	01-03	96-00
21-30	01	01-04	97-00
31-40	01	01-05	97-00
41-50	01-02	01-06	98-00
51-60	01-02	01-07	98-00
61-70	01-03	01-08	99-00
71-80	01-03	01-09	99-00
81-90	01-04	01-10	00
91-100	01-04	01-11	00
100-	01-05	01-12	00(75-00)

DIFFERENSNUMMER

Detta är ett begrepp som förekommer hos vissa färdigheter. Differensnumret är lika med CL minus tärningsslaget. *Exempel: Om CL är 80% och man slår 24 är differensvärdet 56.*

MAXIMALT FÄRDIGHETSVÄRDE (MFV)

Varje färdighet har ett maximalt färdighetsvärde (MFV) beroende på den grundegenskap den hör till. En rollperson kan aldrig bli bättre i en färdighet (nå högre FV) än vad hans MFV anger. MFV är alltid lika med grundegenskapen + 7. Om värdet på grundegenskapen ändras, ändras även MFV. För vissa färdigheter gäller dessutom andra restriktioner i hur högt FV man kan nå, t ex Ki-färdigheter och Två Vapen.

Shugenja, Dai-guji och Soryo kan inte få högre FV i färdigheter baserade på STY, SMI, och FYS än



värdet på den grundegenskap färdigheten är baserad på. *Exempel: En shugenja med SMI 12 kan högst ha FV 12 i SMI-baserade färdigheter.*

GRUNDEGENSKAPSSLAG

I vissa situationer behöver man ta reda på hur väl rollpersonen klarar sig utan att egentligen använda någon färdighet. Detta kan vara t ex då han måste kasta sig undan ett fallande klippblock eller motstå fysisk smärta. Dessa kontroller sker ofta genom grundegenskapsslag, där det gäller att med 1T100 slå under ett värde beräknat från den grundegenskap som är mest lämplig, t ex SNA för fallande klippblock eller FYS för att motstå smärta.

Grundegenskapsslagen kan även förses med en svårighetsgrad, beroende på hur stor påfrestningen är. Om man t ex genom Upptäcka Fara eller en annan varning vet att klippblocket skall falla är det en lätt manöver att undvika det, medan det i en vanlig situation skulle vara mycket svårt. Gradtabellen visar vad de olika graderna innebär. Dessa svårighetsgrader kan även användas på färdighetsslag eller andra kontrollslag. Om ingen grad står skriven anses den vara "normal".

Gradtabellen

Grad	Beräkning
Lätt	Värdet x 7
Normal	Värdet x 5
Svårt	Värdet x 3
Mycket svårt	Värdet x 1

KI — INRE MENTAL STYRKA

Ki är det jih-punska namnet på inre vital nervenergi, dvs den mystiska kraft som håller människor levande, som gör att kroppen fungerar, att hjärtat slår, osv. Genom vissa andningsövningar och meditation kan man lära sig utnyttja denna kraft aktivt och få den att flöda ut i kroppen och samlas där för att få den att fungera bättre. All ansträngning, såväl fysisk som psykisk, och alla okontrollerade handlingar förbrukar ki. Man måste därför lära sig självbehärskning och att tygla sina känslor.

Ki finns i alla människor, men endast ett fåtal kan använda den aktivt. Detta kan man lära sig genom meditation och andra andliga övningar. Ki behandlas i detta spel som färdigheter som man kan träna upp, ty det är en svår konst att kunna använda ki riktigt. Allt man gör kan förbättras genom ki, och för att uttrycka detta i speltermer har alla färdigheter dessutom en ki-motsvarighet (undantag Kommunikationsfärdigheter och magi, som inte kan förbättras med ki). Dessa ki-färdigheter fungerar och används precis som vanligt, men kostnaderna att lära sig dem och chanserna för lyckande och misslyckande är annorlunda.

Ki-färdigheter är svåra att lära sig och kräver lång träning. Alla ki-färdigheter är baserade på PSY, oavsett vad den egentliga färdigheten är baserad på. Alla ki-färdigheter kostar dubbelt så många bakgrundspoäng att lära sig som den vanliga motsvarigheten, och man kan aldrig ha högre FV i en ki-färdighet än hälften av vad man har i den vanliga färdigheten.

Exempel: Yinge-kura vill lära sig ki-kenjutsu. Han har FV 12 i vanlig Kenjutsu som kostar 3 bakgrundspoäng. Ki-kenjutsu kostar således 6 bakgrundspoäng att lära sig, och är baserad på PSY, trots att vanlig Kenjutsu är SNA-baserad. Han kan aldrig ha högre FV i Ki-kenjutsu än hälften av vad han har i vanlig Kenjutsu, dvs för närvarande 6.

För att använda en ki-färdighet krävs att man tappar ut lite av sin mentala styrka. Detta kostar ki-poäng. En person har lika många ki-poäng som hans PSY, och de kan således ökas genom meditation och magi. Varje gång man använder en ki-färdighet kostar det så många ki-poäng som ki-färdigheten kostar att lära sig i bakgrundspoäng. Man kan även använda flera ki-poäng än vad som behövs. För varje extra poäng som man förbrukar får man 5% högre CL med en ki-färdighet i den första SR man använder den. Man måste i så fall förbereda sig genom att meditera lika många timmar som det antal extra ki-poäng man tänker använda. Ki-poäng återfås genom meditation eller åtta timmars oavbruten sömn. I det tidigare fallet återfår man två ki-poäng per timme.

Exempel: Yinge-kura har nu lyckats nå FV 5 i Ki-kenjutsu. Varje gång han använder denna färdighet kostar det honom 6 ki-poäng, färdighetens kostnad i bakgrundspoäng. Om han vill kan han använda alla sina 13 ki-poäng (han har PSY 13) och därigenom få 35% större CL i sin ki-färdighet i en SR, men i så fall måste han förbereda sig med 7 timmars meditation. Han står inför en viktig duell och beslutar sig trots allt för att göra detta. För att efter duellen återfå sina förlorade 13 ki-poäng måste han meditera ostört i 6 och 1/2 timme eller sova i åtta timmar.

Resultaten när man använder en ki-färdighet är följande: Ett fummel med en ki-färdighet innebär att man förlorar sina ki-poäng och inte gör någonting alls den rundan. Ett misslyckande innebär att man misslyckas med att använda sin ki och i stället måste använda den vanliga färdigheten. Man skall inte slå ett nytt färdighetsslag, utan bara byta ut CL mot den vanliga. Alla resultat beräknas utifrån den vanliga färdigheten, men rollpersonen förlorar hälften av de ki-poäng som färdigheten kostar att använda.

Ett lyckat färdighetsslag i en ki-färdighet innebär att man gjort vad som i vanliga fall kallas för särskilt slag, och slår man ett särskilt slag i en ki-färdighet innebär det ett perfekt slag. Skulle man slå ett perfekt slag i en ki-färdighet kan man välja att utföra samma handling en gång till i samma SR. Den första handlingen i den rundan kostar bara hälften så många ki-poäng som normalt, men för den eventuella andra handlingen måste man betala fullt pris.

Exempel: Yinge-kura hamnar i en strid och beslutar sig för att använda sin Ki-kenjutsu. Han har nu fått PSY 12 och har 45% CL i Ki-kenjutsu och 90% CL i vanlig Kenjutsu. I första SR slår han 69, och misslyckas således med sin Ki-kenjutsu. Slaget är dock under 75, hans normala CL, och han lyckas i stället göra en vanlig attack. Han förlorar bara tre ki-poäng och har alltså 9 kvar. I nästa SR använder han återigen sin Ki-kenjutsu och slår 02! Det är ett perfekt slag även för ki-färdigheten, och han gör maximal skada även på en person i den grövsta rustning, och han förbrukar bara 3 ki-poäng. Om han vill får han nu alltså göra ytterligare en attack med samma resultat, men eftersom det skulle kosta honom alla hans återstående 6 poäng avstår han. Hans fiende är ändå redan ett halvt huvud kortare.

Man kan även förlora ki-poäng genom okontrollerade handlingar och genom att sätta sina känslor i svallning. SL får själv utifrån spelarnas reaktioner och situationens allvar avgöra hur många poäng rollpersonen förlorar. Som en liten rekommendation kan sägas att ju mer upprörd spelaren är, desto fler ki-poäng skall SL dra av. Om en rollperson skadas förlorar han genast lika många ki-poäng som KP, förutsatt att han inte har komponenten Stålsättning på obeväpnade stridskonster. I så fall förlorar han bara hälften (avrunda nedåt).



Västerlandet har en kultur som inte förstår sig på ki, och därför kan västerländska rollpersoner inte lära sig använda ki-färdigheter. Tron på ki och dess förmågor hör helt och hållet hemma i den orientaliska kulturkretsen.



LÄRDOMSFÄRDIGHETER

SPRÅK — ALLMÄNNA KOMMENTARER

Det språk som talas i Jih-pun kallas jih-wen. Det är inte besläktat med några andra, kända språk.

Katakana är den vanliga skrivstilen använd av heimin och barn för brev, kontrakt, anteckningar och andra dokument. När man slår fram en rollperson som är av buke- eller köpmannasläkt får han gratis samma FV i katakana som i jih-wen. Katakana är en stavelseskrift, vilket innebär att man måste kunna tala jih-wen för att kunna skriva katakana. Man kan inte ha högra FV i Katakana än i Tala jih-wen.

Hiragana är det finare skriftspråket använt i litterära verk, De Många Gudarnas skrifter, klassisk litteratur mm. Hiragana är liksom katakana en stavelseskrift. Man kan inte ha högra FV i Hiragana än i Tala jih-wen.

Kanji är till skillnad från de tidigare nämnda språken ett ideografiskt språk, där ett tecken motsvarar ett helt ord eller begrepp. Kanji-tecknen är tagna från Tsun-kuos skriftspråk, och det används i vissa litterära verk, i Fridens Vägs skrifter, och i officiella kejserliga dokument. En rollperson som kan läsa kanji kan t ex avgöra om tecknen på tempeldörren betyder "Varning för draken" eller "Här finns skatten". Eftersom kanji egentligen är Tsun-kuos skriftspråk behandlas det i inlärningssyfte som vilket annat orientaliskt språk som helst.

Klandialekter är hemliga individuella språk använda av yakuza-klaner och ninja-familjer. De inskränker sig ofta till nyckelord eller gester att användas i nödfall, betecknande t ex "Fara", "Fly", "Hjälp", "Kom", osv.

Andra orientaliska språk omfattar t ex det språk som talas i Tsun-kuo. De flesta högt uppsatta ämbetsmän kan läsa och skriva kanji.

Allmänspråket är det vanliga människospråket som används i Västerlandet.

Uråldriga språk är i Jih-pun främst gammal jihwen och det numera nästan utdöda språket uighur. De används i uråldriga skrifter och inskriptioner och talas ytterst sällan, även om uighur används i vissa böner till andarna.

Drakspråk talas av tatsu och mi. Det är populärt hos shugenja eftersom det innehåller många ord med stor magisk kraft.



SPRÅKTABELL

Här anges kostnaden i bakgrundspoäng eller erfarenhetspoäng för de olika språk som kan bli aktuella i en Samurajkampanj. Siffror inom parentes visar att det är sällsynt att språket förekommer i den formen. Ett språk som har skrift inom parentes har inget standardiserat skriftsystem, utan den som skriver språket har transkriberat språkets ljud till något annat system.

För jih-mono

Språk	Tala	Läsa/skriva
Jih-wen	2	—*
Katakana	—	1
Hiragana	—	2
Kanji	—	3
Klan-dialekt	2	(3)
Andra orientaliska språk	2	4
Allmänspråket	3	3
Älvspråket	4	4
Dvärgspråket	4	4
Svartiska	3	(4)
Uråldriga språk	(5)	5
Drakspråk	7	(7)

För västerlänningar

Språk	Tala	Skriva
Jih-wen	4	—*
Katakana	—	2
Hiragana	—	3
Kanji	—	3
Klan-dialekter	3	(4)
Andra orientaliska språk	5	3
Uråldriga språk	(5)	5
Drakspråk	7	(7)

**För att skriva jih-wen använder man sig av katakana, hiragana, eller kanji.*

ADMINISTRATION

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 4
BC: 0

Denna färdighet ger rollpersonen en inblick i hur samhället styrs, vilka som sköter vad, vad man skall kunna för att inneha vissa ämbeten osv. Han vet hur man skall handskas med myndigheter och ämbetsmän och vart man skall vända sig i olika frågor. Rollpersonen har dessutom en viss träning i att själv lösa de problem som myndigheterna ofta ställs inför, organisation av tullar, av stadsvakten, av handel, mm. Han har därmed dessutom förmågan att kunna tilldela folk uppgifter så att det som skall göras görs på ett snabbt och smidigt sätt.

ASTROLOGI

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 4
BC: 0

Astrologi är en mycket viktig vetenskap i Jih-pun, och de kejserliga astrologerna är högt ansedda män med stor kunskap i stjärnornas och himlakropparnas rörelser. Vad de får fram genom sina studier kan diskuteras, och oftast formulerar de sig så att deras svar kan betyda vad som helst. Problemet när man spår i framtiden är ju trots allt att man inte vet vad som kommer att hända, och detta vet ofta inte heller SL. Om astrologen lyckas med sitt slag kan han dock ge ett korrekt besked om vad som kommer att hända, om han misslyckas vet han ingenting, och om han råkar fumla ger han ett helt felaktigt besked. En vanlig fråga som ställdes astrologerna är om tecknen är gynnsamma för det som någon tänkte ta sig för, t ex en resa, ett krig, eller ett handelsavtal. Genom sina meteorologiska kunskaper är dock de personer som studerat astrologi duktiga väderspåmän, och de kan med ett lyckat slag förutsäga väderleken åtminstone för de närmaste dagarna.

BOTANIK (TENYAKU)

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: Generell 5 poäng, specifik 3 poäng
BC: 0

Denna färdighet har fyra olika inriktningar, drogkunskap, läkeörtskunskap, giftkunskap och yogen, ninjornas örtkunskap. Yogen kommer dock att behandlas senare, under rubriken ninjakunskaper. Den vanliga botaniken är kunskapen om alla växter i naturen, hur de ser ut, var de växer, osv. I detta spel innefattar den även det praktiska användandet av dessa växter i helande eller förgiftande syfte. För att kunna framställa dessa växtextrakt krävs att botanikern har tillgång till ett laboratorium med tillgång till mätglas, eld, vatten, speciella ingredienser mm.

Varje dag som en rollperson med färdigheten botanik tillbringar på jakt efter de rötter, bär, blommor, mossor, frukter mm som han behöver slår han ett färdighetsslag. Om han lyckas finner han 1T4 doser, ett särskilt slag ger 2T4 doser, och ett perfekt slag ger honom 4T4 doser. Detta förutsätter naturligtvis att han letar på ett ställe där den sökta växten har goda växtförhållanden, man hittar t ex inte kaktusar på kalfjället·hur många år man än letar. Tänk på att örter och bär ofta måste torkas på ett speciellt sätt för att behålla de aktiva ämnena och att frukter måste användas medan de är färska.



Inriktningen Drogkunskap tillåter botanikern att framställa brygder med allmänna effekter såsom kärleksbrygder, hårborttagningsmedel, växtfärger, styrkeörter, mm. Läkeörtskunskapen behöver väl knappast någon närmare förklaring; genom att göra dekokter av växterna eller lägga dem på såren lindrar de en persons skador och läker hans sår snabbare än vad vanliga metoder gör.

Giftkunskapen är den raka motsatsen, och genom att på olika sätt applicera giften på offret far han mer eller mindre illa. Alla dessa tre färdigheter fungerar som begränsningar av Botanik. Se tabellen över Örter för vidare information om växternas effekter.

GEOGRAFI

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Denna färdighet ger en rollperson en överblick över den kontinent han lever i, vilka folk som bor där, vilka språk som talas, hur vattenvägarna går, hur höga bergen är, hur stora städerna är osv. Rollpersonen kan även vara insatt i politiska och ekonomiska förhållanden i ett speciellt område. All denna information kan hjälpa spelarna att veta vart de skall åka för att finna vad de söker. En tillgänglig karta eller uppslagsbok kan ge vissa modifikationer beroende på vad rollpersonen söker och bokens fullständighet (och korrekthet, tänk på att tillförlitliga kartor är flygfotografernas förtjänst).

GEOLOGI

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Denna färdighet handlar mest om att veta var man kan finna ädla stenar och metaller samt hur man identifierar dem. Chansen att lyckas, hur mycket man finner, och hur lång tid det tar är beroende av hur vanligt ämnet är, SL får besluta detta. SL bör slå färdighetsslaget i hemlighet så att inte spelarna förstår att det rör sig om ett misslyckande.

Som exempel kan nämnas att järn, kvarts, och bergskristall är vanliga, koppar, tenn och opaler är ovanliga, de flesta ädla stenar, guld, silver mm är sällsynta, och diamanter, uran och platina är mycket sällsynta. Fyndighetens storlek avgörs av SL, men det rekommenderas att spelarna inte får för mycket av det goda. Den geologikunnige kan även värdera ädelstenar och metaller genom att se på dess renhet, klarhet, lyster mm (se färdigheten Värdesätta för mer information). För att kunna göra detta krävs dock att han har tillgång till ett laboratorium med alkemisk utrustning där han kan pulverisera stenarna och på kemisk väg analysera deras innehåll.

Andra frågor som den geologikunnige kan svara på är t ex:

- Är en viss mark bördig?
- Finns det vatten här?
- Är detta område vulkaniskt?
- Är detta område jorbävningshotat?
- Är detta område översvämmningshotat?

Geologitabell

Vanlighet	Modifikation	Tid
Vanlig	±0	10 min
Ovanlig	–10	1 timme
Sällsynt	–20	1 dag
Mycket sällsynt	–30	1vecka

GO

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: 0

Go är den jih-punska motsvarigheten till schackspelet,, och med detta menas alltså inte att de på något sätt liknar varandra, utan snarare att de fyller samma nisch i samhället. Liksom varje europeisk riddare förutsattes kunna spela schack skall varje jih-punsk buke kunna behärska go-spelets grunder och helst till fulländning. Det enklaste sättet att avgöra ett parti i detta spel är att låta vardera spelaren slå ett färdighetsslag och beräkna differensvärdet. Den spelare som får det bästa värdet vinner.

HANTVERK

Typ: Lärdomsfärdigheter
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0
Kategori B

Det finns naturligtvis massor av olika hantverk i ett samhälle som det jih-punska, och vi skall inte trötta ut oss med att nämna dem alla här. I stället kan sägas att varje hantverk är en separat separat färdighet, och i följande schablon ges en kort beskrivning av hur duktig man är vid olika uppnådda nivåer. Man bör tänka på att det skulle ta allra minst tjugo år att bli en erkänd mästare i verkligheten. För att kunna utöva ett hantverk krävs en lokal lämpad för det samt en hel del utrustning, verktyg, böcker, råmaterial, osv.

0. Ingenting

Rollpersonen kan ingenting om hantverket i fråga.



A. Lärling

Rollpersonen kan tillverka enkla saker som uppfyller sitt syfte men inte ser särskilt snygga ut. Om han tar god tid på sig, minst den dubbla, kan dock hans kreationer klassas som godtagbara. Ingen skulle annars köpa en sak som en lärling gjort annat än i yttersta nödfall. De vapen en lärling har gjort får sin skada minskad med 2 och har sitt brytvärde minskat med 4. En rustning har sin vikt ökad med 1 och sin absorbering minskad med 1. Kostnaden för detta skräp är dock bara en fjärdedel av den normala.

B. Gesäll

Rollpersonen behärskar nu sitt hantverk så pass mycket att hans verk endast är obetydligt sämre än genomsnittet. Han behärskar allt utom de allra svåraste momenten i sitt hantverk, och hans föremål kan säljas ut för halva det normala priset. Ett vapen gjort av en gesäll har sin skada minskad med 1 och sitt brytvärde minskat med 2.

C. Kunnig

Rollpersonen är en duglig yrkesman som kan tillverka allt inom sitt yrke. Hans artiklar kan säljas till standardpriset, och hans varor är minst lika bra som några andra.

D. Mästare

Rollpersonen höjer sig över medelmåttan och är erkänd som duktig av sina kollegor. Hans artiklar kan säljas för upp till dubbla priset av folk som förstår sig på ett gott hantverk. Vapen som tillverkats av en mästare får sitt brytvärde ökat med 2.

E. Framstående mästare

Rollpersonen hör till de allra duktigaste inom sitt hantverk, och hans produkter anses vara av yppersta klass. Han har ofta en skara av mästare omkring sig som lärlingar, ty han behärskar sitt hantverks alla finesser. Samlare kan köpa hans saker för upp till det tiodubbla priset, och vapen som tillverkats av honom får sin skada ökad med 1 och sitt brytvärde ökat med 4. Rustningar får sin absorbering ökad med ett.

Några vanliga hantverk är: smide, sömnad, snickeri, stenhuggning, gjutning, tygfärgning, osv.

HERALDIK (MON-DO)

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: 0

Denna färdighet tillåter en rollperson att identifiera en familjs heraldiska vapensköld och eventuellt också vad denna har för symbolik. Han kan också ha reda på adelssläkternas släktband och hur förhållandet mellan dem är. En heraldiker har –10 på CL om vapnet eller familjen är utländsk och ytterligare –10 om det tillhör en representant för en annan kultur. SL måste dessutom modifiera beroende på andra faktorer, t ex vapnets originalitet, familjens berömmelse och varifrån det kommer.



HISTORIA

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: Allmänt 4, specialämne 1
BC: 0

Den historiekunnige drar sig til minnes saker som hänt i det förflutna. Med hjälp av sina kunskaper kan han svara på frågor som spelarna ställt, t ex när någon regerade eller när ett krig utspelade sig. Han känner till inte bara vad som hände utan även varför och vilka följder det fick, och med ett lyckat slag kan spelarna få reda på det mesta de vill veta om svunna tider. Vanligtvis har utbildade historiker en allmän inrikting och ett specialämne beroende på intresse. Faller frågan inom ramen för en historikers specialintresse är GCL dubbelt så stor att de får ett korrekt svar än om det bara är av allmänt historiskt intresse. Ett sådant avgränsat intresse kan vara t ex kejsar Qin-Shi Huang-Di av Tsun-kuo och hans uppbyggnad av sitt kejsardöme. En historiker med detta intresse kan med största säkerhet svara på alla frågor som har någon anknytning till honom. För frågor inom det allmänna intresset, se historietabellen för exempel på modifikationer:

Om slaget är ett fummelslag får de direkt felaktig information. Vid ett perfekt slag kan det hända att rollpersonerna får reda på saker som de inte frågat efter men ändå har nytta utav. Alla historiker har ett bibliotek av varierande storlek, och ett lyckat slag innebär att historikerna har den efterfrågade informationen antingen i huvudet eller i sitt bibliotek.

Historietabellen

Händelse (exempel)	CL-Modifikation
Mycket viktig (stort krig)	+10
Viktig (mord på en kung, mindre krig)	±0
Liten (upprorsförsök, mord på daimyo)	–10
Mycket liten (liten översvämning)	–20
Andra modifikationer	
Händelsen utspelade sig i annan provins	–5
Händelsen utspelade sig på annan kontinent	–10
För varje femtio år tillbaka i tiden	–1

LÄKEKONST (IGAKU)

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

En person med denna färdighet kan med "konventionella" metoder påskynda tillfrisknandet av en person genom att t ex spjälka ben, lägga förband, vårda sina patienter på bästa sätt. En person kunnig i läkekonst vet hur man skall behandla olika skador och vilka mediciner som hjälper. Han vet hur lång behandling som behövs och utför mot betalning denna med största glädje. För varje vecka med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att sjuklingen har fått tillbaka dubbelt så många KP som normalt. Vissa skador kräver dessutom en läkares vård för att kunna läkas ordentligt, t ex benbrott, inre blödningar osv. Om en sårad person inte söker läkare efter en sådan skada kan han få men för livet.

LÄSA/SKRIVA SPRÅK

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: Varierar (Se avsnittet om språk)
BC: 0
Kategori B

Varje skriftspråk räknas som en separat färdighet. De flesta invånare i Jih-pun är endast kunniga i skriftspråket katakana. För att kunna skriva katakana och hiragana krävs att man kan tala jih-wen, det vanliga språket i Jih-pun. Det är dock fullt möjligt att kunna kommunicera med kanji-skrift utan att kunna tala språket (Tsun-wen, det språk som talas i Tsun-kuo) det minsta. I Tsun-kuo talas t ex mer än tjugo dialekter som är oförståeliga i andra delar av landet, men överallt har man samma skriftspråk och man kan således kommunicera med vem som helst. De olika färdighetsnivåerna innebär följande:

0. Ingenting

Rollpersonen kan varken läsa eller skriva.

A. Begränsade kunskaper

Rollpersonen har begränsade läs- och skrivkunskaper. Han kan pussla ihop en mycket enkel text med de vanligaste orden om han får en stund på sig. Han känner igen de viktigaste nyckelorden och kan gissa sig till vad en lätt text betyder. Stavningsförmågan och grammatiken är dålig.

B. Begynnande kunskaper

Rollpersonen kan skriva enkla texter utan större fel, men saknar ordförrådet för att kunna uttrycka sig snyggt och obehindrat. Grammatisk korrekthet ligger utanför hans förmåga, och komplicerade satser blir skrattretande felaktiga. Han kan dock förstå innehållet i de flesta medelsvåra texter men skulle fortfarande behöva en ordbok för de ovanligare orden.

C. Normala kunskaper

Rollpersonen kan uttrycka sig relativt obehindrat i skrift, men högtidlig och formell skrift ligger fortfarande utanför hans förmåga. Han förstår det mesta han läser, och endast mycket svåra texter kräver förklaringar.

D. Goda kunskaper

Rollpersonen formulerar sig vackert och väl i skrift och har förmågan att formulera sig korrekt i alla situationer. Han kan fortfarande inte läsa ålderdomlig eller högtidlig stil.

E. Utmärkta kunskaper

Samma som nivå D, men rollpersonen kan dessutom uttrycka sig obehindrat med gammalmodig eller högtidlig stil. Han är duktig på att "läsa mellan raderna", dvs uppfatta dolda budskap i en text, och han förstår symbolik och hänvisningar.

MEDITATION (ZA-ZEN)

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 5
BC: 0

Meditation är en färdighet som mest utnyttjas av präster och munkar för att finna sitt inre jag, men den används även av bushi för att lära sig övervinna sin rädsla inför döden. Meditation är ett effektivt sätt att öka sin PSY genom att man via vissa övningar finner sina inre krafter och lär sig använda dem aktivt i stället för passivt. Med meditation kan man göra att antal saker

Om en person befinner sig i meditativ trans när någon annan lägger en besvärjelse på honom får han sin PSY multiplicerad med 1,5 när han försvarar sig mot magin.

Meditation är även en väg att öka sin PSY; varje gång man når ett nytt FV i färdigheten Meditation slår man ett färdighetsslag. Lyckas man ökar PSY ett poäng, misslyckas man ändras den inte. Ett fummelslag innebär att man missuppfattat meditationens syfte och PSY sänks ett poäng. PSY kan dock aldrig bli mindre än 1 och aldrig större än sin ursprungliga PSY multiplicerad med 1.5 genom meditation (den kan dock bli större genom att övervinna fienders motstånd, lyckas med skapande magi, eller eventuellt genom hjältedåd). OBSERVERA att man endast kan höja sin PSY om man mediterar regelbundet och ofta, allra minst en timme om dagen varje dag. Om man försummar meditationen mer än ett antal gånger motsvarande ens FV i Meditation per månad, sänks FV i färdigheten med ett.

Genom meditation kan man även förbereda sig för andra handlingar, en strid, en konstart, i stort sett vad som helst. Genom att för sig själv gå igenom precis hur man skall utföra den stundande handlingen kan man öka sin CL då man skall göra det. Efter meditationen, som måste ske i absolut lugn och ro utan några som helst störningar och vara i minst 120 minuter minus FV i Meditation, slår man ett färdighetsslag. Då man utför den handling man koncentrerat sig på får man lägga till differensvärdet från detta slag till sin CL. I en strid gäller detta endast i första rundan. För att kunna använda färdigheten Meditation i detta syfte krävs naturligtvis att man vet exakt vad man skall göra och att man känner till alla omständigheter kring handlingen. Det går t ex inte att varje morgon sätta sig ner och meditera i ett par timmar och därigenom få ökad CL om man skulle råka in i strid den dagen.

Exempel: Akeda har FV 11 och CL 55% i Meditation. Han ska skriva en dikt, med CL 65%. Först mediterar han i 120–11=109 minuter för att förbereda sig. Han slår ett färdighetsslag, vilket blir 37, framgång. 55–37=18. Sålunda ökas hans CL för poesi till 65+18=83%, vilket avrundas till 85%.

Genom meditation kan man förbereda sig inför en ki-färdighet (se avsnittet om Ki). Man kan dessutom återfå använda PSY- och Ki-poäng genom meditation. Detta sker med en hastighet av två poäng per timme.

Meditation är ett måste för att man skall kunna använda andliga besvärjelser (se avsnittet om Magi) ty endast genom att använda denna färdighet kan man få kontakt med andarna.

RETORIK

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: KAR

Med denna färdighet kan man lägga sina ord så väl att man kan övertyga en hel folkmassa om en sak och sålunda påverka dess handlingar, kort sagt vältalighet. Den är mycket användbar för politiker och andra offentliga personer som ideligen skall försöka övertyga stora folkmassor om att stödja just dem. När SL bedömer svårighetsgrad och gör modifikationer måste han ta hänsyn till folkmassans allmänna känslostämning och i vilken grad de redan sympatiserar med talaren.

RÄKNING

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0
Kategori B

Denna färdighet handlar om att handha räkneoperationer mer komplicerade än hanteringen av växelmynt. I Jih-pun använde rman i stor utsträckning kulramar för att räkna, och färdigheten Räkning kan egentligen sägas vara färdighet i att använda kulram i olika syften.

0. Ingenting

Rollpersonen har ingen aning om hur en kulram används och hans räknekunskaper inskränker sig till plus och minus med små tal, men det blir fel ibland.

A. Addition och subtraktion

B. Multiplikation

C. Division

D. Affärsmässig bokföring

E. Geometri och algebra

VÄRDESÄTTA

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: Generell 5 poäng, specifik 1 poäng
BC: 0

Med hjälp av denna färdighet kan man bestämma ett föremåls värde. Det finns två inriktningar inom denna färdighet, den generella vilket innebär att man kan värdesätta alla föremål på ett ungefär, och den specifika, vilket innebär att man riktat in sig på värdesättning av en speciell grupp av föremål. Exempel på olika varugrupper är:

- Smycken/juvelerararbeten
- Riddjur/husdjur
- Mineraler/metaller/ädelstenar
- Vapen/rustningar
- Böcker/pergament
- Mattor/vävnader/kläder/tyger
- Skinn/pälsar/skor
- Konsthantverk/målningar/teckningar/kalligrafi
- Krukor/vaser/skålar
- Livsmedel

Hur stor chans man har att korrekt värdesätta ett föremål beror på hur vanligt förekommande det är. SL måstye gradera in föremålet i en av följande klasser: vanligt, ovanligt, sällsynt och mycket sällsynt. Efter att ha gjort denna bedömning slår han ett färdighetsslag för den värderande personen och drar ifrån enligt tabellen. Om slaget lyckas har han bedömt föremålets pris riktigt, men om han misslyckas missbedömer han föremålets värde med så många procent som han misslyckas med slaget. Om han över- eller undervärderar beror på tärningsslaget, blir det ett jämnt tal överskattar han artikelns värde, blir det ett udda så undervärderar han.

Kolumn A används för de som skall värdera ett föremål inom en varugrupp som rollpersonen specialiserat sig i. Kolumn B används om värderingen är generell. Kolumn C används om rollpersonen inte har någon generell inriktning och skall försöka värdera något ur "fel" varugrupp, dvs en som han inte har något FV i.

Exempel: Nise-gura med färdigheten Värdesätta krukor 65% skall försöka värdera en vacker handmålad porslinsvas med sprucket lock. SL slår ett färdighetsslag för Nise-gura; 79. Differensen mellan 79 och 65 är 14, och eftersom 79 är ett udda tal så undervärderar Nise-gura krukan med 14%.

Vanlighetstabell

Vanlighet	A	B	C
Vanlig	±0	–5	–10
Ovanlig	–5	–10	–15
Sällsynt	–10	–15	–25
Mkt sällsynt	–15	–20	–35

STRIDSKONSTER (BUGEI)

Stridskonsterna är uppdelade i tre former, de offensiva, de defensiva och de övriga. Även de stridstekniker som bara får användas av ninjor tas upp i detta avsnitt och är markerade med en stjärna (*). Eftersom varje vapen har en individuell teknik kan man inte lära sig använda vapen i klasser, utan man måste i stället lära sig varje vapen separat som en färdighet.

OBEVÄPNADE KAMPSPORTER

Typ: Stridskonst
Grundegenskap: SNA
Kostnad: Varierar, se nedan
BC: 0

De obeväpnade stridskonster som förekommer i Orienten är många och mångskiftande. I princip har alla lärare en egen "skola", även om grundprinciperna i de flesta naturligtvis var desamma. Nutida karate, kung-fu, ju-jutsu, tae-kwon-do, wushu, aikido, iaido, mm är efterföljare till dessa stridskonster. Naturligtvis kan vi inte redogöra här för alla olika slag och tekniker som förekom i de olika skolorna, utan i stället låter vi varje spelledare själv avgöra vilka stridstekniker olika stridskonster innehåller.

När en person skall konstruera en stridskonst väljer han ut de komponenter från listan bredvid som han vill skall vara med. Vid varje moment står också kostnaden i bakgrundspoäng, och genom att addera dessa får han fram en kostnad för hela stridstekniken. Avrunda uppåt. Om en rollperson vill, kan han naturligtvis lära sig en stridskonst som innefattar alla tekniker, men på grund av dess höga kostnad, kommer det förmodligen att ta ett bra tag innan han blir duktig i den. När en spelare lär sig en stridskonst använder han samma FV när han ska utföra olika handlingar som täcks av stridskonsten.

Exempel: Den tänkta stridskonsten Zamate består av normal spark, bakåtspark, fint och obeväpnad parering. Den kostar (0,5+0,5+0,5+1,0=)2,5 bakgrundspoäng, vilket avrundas till 3,0. Om en person har Zamate 10

innebär det att har detta FV i stridskonstens alla komponenter. De behandlas som en enhet när det gäller inlärning och erfarenhet.

När man lär sig en stridskonst är det inte fråga om att bara lära sig att slåss. Stridskonsten är dessutom kopplad till användarens inre attityder och mycket träning måste läggas ned på att lära sig sådana viktiga saker som självbehärskning, självförtroende och respekt för sina medmänniskor. En person som är skicklig i sin stridskonst briljerar inte med sina kunskaper eller använder dem i onödan eller i ovärdiga syften. Han är i stället en person i harmoni som vet att hans kunskaper medför ett stort ansvar mot omvärlden. En slagskämpe utan harmoni kan helt enkelt inte behärska den stränga disciplin som krävs för att bli duktig i stridskonster då hans brist på inre harmoni hindrar honom. En person som skall använda någon form av obeväpnad stridskonst måste därför ha en PSY på minst 9. Om SL märker att spelaren trots detta missbrukar sina kunskaper skall han minska FV med 1 för varje missbrukstillfälle.

Det kan ofta vara svårt för icke-munkar att finna en tränare i stridskonster. Tränarna vill dessutom endast utbilda dem som har den rätta inställningen till stridskonsterna och deras bruk, eftersom deras egen ära hänger på det. Ofta kan de riktigt skickliga mästarna inte anlitas för pengar, utan de tar en trofast och ärlig lärjunge som kan skänka heder åt sin mästare. Det bör poängteras att trots att rollpersoner som inte är munkar aldrig lärt sig obeväpnade kampsporter från början (med bakgrundspoäng), så kan de, om de hittar en lärare, lära sig judo eller karate eller andra, av SL påhittade kampsporter.

Obeväpnad strid kan inte utföras i tyngre rustning än läder. Om stridskonsten saknar tekniken för "obeväpnad parering av vapen" kan kämpen endast parera obeväpnade stridstekniker när han själv är obeväpnad.

Komponentlista

Moment	Kostnad
Normal spark	0,5
Rundspark	1,0
Hoppspark	1,0
Bakåtspark	0,5
Normalt slag	0,5
Krosslag	1,0
Bedövningsslag†	1,0
Dubbelslag	1,0
Dubbelspark	1,5
Obeväpnad parering av vapen	0,5
Fint	0,5
Avväpning	1,0
Lågt kast†	0,5
Högt kast†	1,0
Fallteknik/Rullningar	0,5
Uppresning	0,5
Liggande/Knästående strid	1,0
Låsning/Neddragning†	1,0
Initiativbonus	0,5
Vidvinkelsyn	1,0
Stålsättning	1,0
Blind strid	2,0

†kan endast användas mot människoliknande motståndare

Beskrivningar

Normal spark: En vanlig spark mot ben, bröstkorg eller huvud som ger 1T6 i skada.

Rundspark: För att få upp extra fart och kraft i sparken snurrar man ett varv. Sparken gör 1T8 i skada. Om den missar måste angriparen återvinna balansen och får därför inte anfalla eller parera nästa runda. Den som gör en rundspark får –2 i IN.

Hoppspark: Angriparen tar en rutas sats och hoppar sedan upp och sparkar mot motståndarens huvud eller bröstkorg. Sparken gör 1T8 i skada. Om sparken misslyckas landar angriparen i samma ruta som målet för sin attack. Om han lyckas med ett SMI-slag landar han på fötterna, men får inte göra något annat nästa runda än att återvinna balansen. Om han misslyckas med sitt SMI-slag ramlar han omkull och blir liggande i rutan men kan slåss i liggande strid nästa runda om han har den komponenten. Den som gör en hoppspark får –2 i IN.

Bakåtspark: En spark som riktas mot en motståndare i rutan bakom angriparen. Den gör 1T6 i skada.

Normalt slag: Ett normalt knytnävsslag mot huvud eller bröstkorg som ger 1T3 i skada.

Krosslag: Ett knytnävsslag som riktas mot särskilt ömtåliga punkter på kroppen; tinningar, struphuvud, solar plexus, njure mm. Den ger 1T6 i skada.

Bedövningsslag: Ett knytnävsslag eller fingerslag riktat mot nervknutar på kroppen som gör 1T3 i skada. Om slaget vållar någon skada på motståndaren måste denne slå ett svårt FYS-slag. Misslyckas detta blir han tillfälligt bedövad och förlorar sin nästa attack eller parering. En försvarare som inte är av människotyp får endast 1T3 i skada av detta angrepp.

Dubbelslag: Denna teknik tillåter att man kan göra två knytnävsattacker i samma SR mot olika motståndare. En attack ger 1T2 i skada. Separata färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda slagen kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för slagen kan inte stå mer än 180° isär.



Dubbelspark: Denna teknik tillåter en kämpe att göra en flygande hoppspark och träffa två olika motståndare med vardera foten. Sparken ger 1T6 i skada, och ett separat färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda sparkarna kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för sparkarna kan inte stå mer än 1 meter ifrån varandra. I övrigt se komponenten "hoppspark".

Obeväpnad parering av vapen: Den stridande kan parera alla former av närstridsattacker, även vapenattacker, när han är obeväpnad. Om attacken lyckas dras 1T6 från attackens skada.

Fint: Anfallaren försöker med ljud och rörelser lura försvararen. En fint utförs samtidigt som ett angrepp och räknas därför in i detta. Om finten lyckas halveras motståndarens chans att parera (avrunda nedåt). Man kan finta med alla slags attacker, såväl med vapen som obeväpnade (dock ej med avståndsvapen).

Avväpning: Detta är ett slags obeväpnad parering mot ett beväpnat anfall där försvararen försöker få sin motståndare att tappa sitt vapen. Om motståndarens attack lyckas fungerar färdigheten som en vanlig parering, men om den misslyckas far vapnet iväg 1T3 rutor åt något håll. Han kan dock undvika detta genom att försöka parera avväpningen. En lyckad parad innebär att han lyckas behålla vapnet i handen. Vid ett särskilt eller perfekt slag i denna färdighet har försvararen lyckats ta vapnet i sina egna händer förutsatt att inte anfallaren också får ett perfekt eller särskilt slag. I så fall pareras anfallet som vanligt.

Lågt kast: Om kastet lyckas kastas försvararen omkull i den ruta han stod i innan utan att skadas. Ett kast kan pareras. Den omkullkastade kan resa sig efter 1T2 rundor.

Högt kast: Ett högt kast utförs till skillnad från det låga alltid sist i en stridsrunda. Om kastet lyckas kastas offret 1T3 rutor i valfri riktning och landar liggande. Offret måste göra ett svårt SMI-kast, misslyckas detta tar han 1T3 poäng i skada.

Fallteknik/Rullning: Om en fallande person lyckas med sitt färdighetsslag tar han barta halv skada av fallet. En lyckad rullning förflyttar rollpersonen upp till 5 rutor i en stridsrond. Man kan inte hugga med närstridsvapen på en rullande person. Om rullningen misslyckas kommer den olycklige rullaren bara hälften så långt som han har tänkt sig och är dessutom liggande.

Uppresning: Om kämpen kastats omkull kan han resa sig omedelbart med en akrobatisk manöver förutsatt att han lyckas med ett färdighetsslag. Uppresningen kommer alltså omedelbart efter fallet, oavsett när i stridsronden det inträffade.

Liggande strid: Man kan med denna färdighet anfalla med slag och sparkar, parera och utföra låga kast när man ligger ned. En angripare får ingen anfallsbonus för liggande mål när han slåss mot någon med denna färdighet. Liggande strid är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag.

Låsning/Neddragning: Denna teknik utförs som ett anfall. Om det lyckas har angriparen kopplat ett sådant grepp att han kan dra ned sin motståndaren på marken och sedan låsa honom där. Attacken kan pareras. För att ta sig ur detta grepp måste försvararen övervinna angriparens FV med sin egen halverade SMI (avrunda nedåt).

Initiativbonus: Denna komponent är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag. När man beräknar turordningen för striden får användaren lägga 5 till sin SNA.

Vidvinkelsyn: Denna komponent är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. den innebär att kämpens synfält vidgas till 270° (dvs snett ut bakåt från öronen). Inom detta synfält är han medveten om allt som händer.

Stålsättning: Denna komponent kan användas varje gång kämpen tar skada. Om han lyckas med ett färdighetsslag lyckas han motstå smärtan och tar bara halv skada. Den kan inte användas mot slag mot huvudet.

Blind strid: Kämpen har genom träning med förbundna ögon eller i ett mörkt rum lärt sig att omedvetet känna av var motståndarna finns. Denna komponent är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. Om komponenten ingår i ens stridsteknik kan man slåss även i det svartaste beckmörker, men eftersom man inte kan känna av hur terrängen ser ut kan det fortfarande vara besvärligt. CL med ett anfall i mörker är lika med CL multiplicerat med CL/100 (avrunda nedåt). *Exempel: Om man sålunda har CL 75% i en obeväpnadestridskonst och skall slåss i ett kolmörkt rum har man (75x0,75)% CL = 56%.*





Vapenfärdigheter

Typ: Stridskonster
Grundegenskap: Varierar
Kostnad: 2 (3°)
BC: Varierar (grundegenskapen)

Det finns otaliga olika vapenfärdigheter i en värld som Jih-pun där användandet av varje enskilt vapen är en hel konst. Särskilda tekniker finns för att på bästa sätt utnyttja varje vapens speciella finesser, och man måste vara ordentligt tränad i sin vapenfärdighet för att kunna använda vapnet effektivt, och färdighet för varje vapen måste av denna orsak utvecklas individuellt.

Nedanstående tabell räknar upp de olika offensiva stridskonsterna som förekommer samt vilka vapen de omfattar. Eftersom jih-mono sällan använde sköldar i strid har de desto mer utvecklade tekniker för att parera med vapnen, och många vapen kan användas både för att parera och anfalla i samma runda. Dessa är märkta med en liten ring °, och kostar tre bakgrundspoäng.

Stridsfärdigheter

Färdighet	Grdeg.	Vapen
Bojutsu	SNA	Bo°, tetsubo
Fukiburojutsu	SMI	Fukidake*, fukiya*
Jojutsu	SNA	Jo
Kamajutsu	SMI	Kama
Kenjutsu	SNA	No-dachi°, katana°, wakizashi°, ninjato°*, bo-ken°
Kiserujutsu	SNA	Kiseru°
Kusarijutsu	SMI	Kawa-naga, kyotetsu-shoge*, manrikigusari*, nunchako, m fl
Kyujutsu	SMI	Han-kyu, dai-kyu,
Masakarijutsu	SMI	Masa-kari, ono
Naginatajutsu	SMI	Naginata°, nagamiki°
Shurikenjutsu	SMI	Shuriken*
Sodegaramijutsu	SMI	Sodegarami, sasumati
Sojutsu	SMI	Yari°, m fl
Tantojutsu	SNA	Tanto, aiguchi
Tonfa-te	SMI	Tonfa

Kedjevapen

Kusarijutsu omfattar strid med alla slags vapen med kedjor på. Jih-mono är mycket förtjusta i vapen som kunde snärja någon och hindra honom från att göra något för att därefter glatt stå och se på när den vanhedrade fienden sitter och river sönder sitt rollformulär. Många av de vanliga vapnen kan därför ha en eller flera kedjor fästade i änden. Några exempel är kusari-gama, en kama med kedja, so-gusari, spjut med kedja, jitte-gusari, jitte med kedja, osv. Man markerade som synes denna sammansättning antingen genom att lägga till ett "kusari-" före vapnets namn eller genom att haka på "-gusari" efteråt.

För att få fram en rollpersons FV i ett vapen med kedja tar man medelvärdet av personens FV i det aktuella vapnet och hans FV i kusarijutsu. Avrunda nedåt. Detta medeltal är personens FV i just det vapnet med kedja.

Man har alltid minst 15% chans att missa med ett vapen med kedja, dvs alla färdighetsslag på 85 eller mer innebär automatisk miss. Chansen att fumla tredubblas.

Exempel: Seneni har FV 10 i kamajutsu och FV 5 i kusarijutsu. För att använda en kusari-gama räknar han ut medelvärdet och avrundar nedåt. Han får slutligen FV 7 i kusari-gama-jutsu.

Den stora fördelen med dessa kusari, kedjor, är att de kan snärta till och linda sig runt ett offers ben, armar eller vapen och därigenom hindra hans rörelser. Anfall med en kedja görs precis som en vanlig attack. Om ett anfall lyckas med ett kedjevapen slår anfallaren ett färdighetsslag i Kusarijutsu. Lyckas även detta innebär det att kedjorna lindat sig runt något (en träff i bröstkorgen markerar träff på vapnet). Om kämpen träffat benen kan han slita omkull sin fiende genom att övervinna medelvärdet av offrets STO och SMI (avrunda nedåt) med sin STY på motståndstabellen. Denna metod kan även användas för att slita hans vapen ur handen. Att ta sig ur kedjornas grepp tar 1T3 SR under vilka den snärjde inte får syssla med något annat.

Kusarijutsu innefattar även användandet av de kedjevapen som är gjorda för anfall, manrikigusari och koyotetsushoge. Dessa fungerar på samma sätt som nämnts ovan, men de gör dessutom skada då de träffar sitt mål. En träff i huvudet indikerar träff i halsen. Offret kan då inte röra sig förrän han fått bort kedjorna. Chansen i procent att lyckas med detta är lika med hans SMI. Offret blir medvetslöst inom 1T6 rundor.

Om motståndaren har ett vapen som hålls med två händer intill varandra, t ex katana, har man vid en armträff 50% chans att snärja båda armarna. Offret är då helt hjälplöst.

Defensiva stridskonster

Typ: Stridskonster
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 2 (4 för yadomejutsu)
BC: SNA

Jih-mono använde sinte sköldar, utan parerar i stället med sina vapen. Några "vapen" som är gjorda för att enbart parera och eventuellt vrida



motståndarens vapen ur händerna finns också, liksom tillhörande stridskonster. Naturligtvis kan dessa vapen även användas för anfall, men de gör inte lika mycket skada som de vanliga, och de kan bara användas antingen för parad eller attack. Ett särskilt slag med jitte eller sai innebär att man lyckats vrida motståndarens vapen ur handen på honom, men mot vapen som hålls med två händer krävs ett perfekt slag.

Yadomejutsu

Yadomejutsu är konsten att undvika missiler, dvs pilar. Man bör ha ett vasst föremål för att kunna använda denna färdighet, t ex katana eller naginata. För att oskadliggöra pilen krävs ett färdighetsslag, om man lyckas har man huggit av pilen och den faller ofarlig till marken. Man kan undvika så många pilar per SR som ens FV/3. Chansen att lyckas minskar dock med 5% för varje pil som kommer mot en. Man måste slå separat för varje pil. Om man misslyckas träffar den en själv och man kan inte parera fler pilar förrän man kommit under läkarvård. Rollpersonen måste kunna följa pilen med blicken under hela dess bana för att ha någon chans att kunna försvara sig.

Om man inte har något vasst vapen eller föremål halveras chansen att undvika pilarna (avrunda nedåt).

Defensiva stridsfärdigheter

Färdighet	Grundeg.	Vapen	
Jittejutsu	SNA	Jitte	
Sai-te	SNA	Sai	
Yadomejutsu		SNA	Varierar
Tessenjutsu	SNA	Tessen, gunsen, gumbia, etc	

ÖVRIGA STRIDSKONSTER

De övriga stridskonsterna omfattar sådana bugei som inte direkt är några stridskonster eller som är varianter och specialtekniker av de redan nämnda färdigheterna. För kostnader och grundegenskaper mm, se varje färdighet.

TVÅ VAPEN (NI-TO-BUGEI)

Typ: Stridskonst
Grundegenskap: Varierar
Kostnad: 4
BC: 0

Denna färdighet används för att lära sig slåss med två vapen samtidigt (ett i varje hand). Färdigheten måste utvecklas individuellt för varje kombination av vapen, exempelvis en wakizashi och

Konsekvenserna av att misslyckas med Yadomejutsu



Exempel: Akeda hamnar i häftig beskjutning från en belägrad borg. Han har FV 12 i yadomejutsu, och har 75% chans att hugga av en pil som skjuts emot honom. I den första SR skjuts två pilar emot honom, och eftersom han kan parera fyra pilar per runda (12/3) försöker han hugga av dem. Han har 75% chans för den första pilen, och med ett slag på 12 klarar han det galant. För den andra pilen har han bara 70% chans eftersom det är två pilar i en runda. Akeda lyckas med 68 nätt och jämnt rädda livhanken. Nästa runda skjuts fyra pilar mot honom, och den första klarar han med god marginal (han slår 35 men behöver bara slå under 75). På den andra pilen har han fortfarande 70% chans och med en 55:a räddar han dagen tills vidare. På den tredje pilen har han alltså 65% chans, men lyckas på något konstigt sätt snubbla över de pilar han redan huggit av (han slog 00 och fumlade rejält). Både pil tre och fyra begraver sig djupt inne i Akedas bröstkorg.



en sai, en tanto och en kama, osv. Färdighetsvärdet i att använda ett vapen tillsammans med ett annat kan aldrig överstiga det färdighetsvärde man har i vapnet ensamt. Man kan sålunda inte ha FV 10 i jo + gunsen om man inte har minst FV 10 i både jo och gunsen i vanlig strid. Å andra sidan får man föra över medelvärdet av en tredjedel av de FV man redan nått i de individuella vapnen när man lär sig att slåss med två vapen samtidigt (avrunda nedåt).

Om de två vapnens individuella färdigheter är baserade på olika grundegenskaper så är tvåvapenfärdigheten baserad på SNA.

Exempel: Roni har FV 15 i wakizashi och FV 10 i jitte. När han skall börja lära sig slåss med dessa samtidigt får han i början föra över en medelvärdet av dessa färdighetsvärden delat med tre, vilket blir (15/3+10/3)/2=4. Han kan dock aldrig få högre FV i kombinationen wakizashi-jitte än vad han har i jitte eller wakizashi enbart, fn 10.

Man kan inte använda något vapen med tvåhandsfattning i kombination med ett annat vapen, vare sig enhands eller tvåhands.

Om man går in i strid med två vapen, oavsett vilka, har man tre valmöjligheter; att göra två attacker, att göra en attack och en parad, eller att göra två parader. Om man har ett vapen som tillåter både ett anfall och en parad i samma SR negeras denna effekt. Man får ALDRIG göra fler än två handlingar i samma runda.

BINDNING (HOJOJUTSU)

Typ: Stridskonst
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet tillämpas när man skall binda någon på kortast möjliga tid, ungefär som när en cowboy binder kalvar vid en rodeo. För att ha en chans att lyckas krävs att den som skall bli bunden är antingen medvetslös, liggande, eller invalidiserad på ett eller annat sätt. Den som skall binda måste med sitt färdighetsvärde övervinna medelvärdet av offrets STY och SMI för att kunna binda honom. Det tar 1T3+1 SR, och därefter är den bundne hjälplös, händerna är bakbundna och fastbundna i vristerna.

SNABBDRAGNING (IAIJUTSU)

Typ: Stridskonst
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet reflekterar en krigares förmåga att dra sitt svärd och hugga i samma rörelse. Med denna färdighet kan man alltså dra sitt vapen och hugga i samma SR. Attacken görs som en vanlig attack, men man kan aldrig ha större chans att träffa med Iaijutsu än med en vanlig attack.

Iaijutsu kan endast utföras med katana och ninjato, och för att lyckas krävs att man bär svärdet med eggen uppåt, något som normalt ses som ett tecken på agressivitet. De stridande måste vara inom en armslängds avstånd från varandra. Om två duellanter skall göra Iaijutsu samtidigt hugger den med störst differensvärde först. Om det skiljer mindre än 15 poäng mellan de stridandes differensvärden hugger de istället samtidigt.

Om de står inom en armslängds avstånd gäller att ett perfekt ELLER ett särskilt slag i Iaijutsu innebär att man automatiskt träffat och gjort maximal skada med attacken. Offrets rustning skyddar ingenting. Ett lyckat slag innebär att man träffat och gjort maximal skada. Ett misslyckat slag innebär att man träffat, men attacken gör bara normal skada, och endast ett fummelslag innebär misslyckande. Om man fumlar skall man slå ännu ett färdighetsslag; ett nytt normalt misslyckande innebär att man tappar svärdet.

Om de stridande är längre ifrån varandra än en armlängd gäller andra regler. Om en persons färdighetsslag är perfekt eller ett särskilt slag hugger han först i rundan, oavsett vad de andra har för IN. Om slaget är lyckat får han lägga 5 till sin IN, och är det misslyckat blir det inga fördelar alls. Ett fummel i detta läge innebär alltid att man tappar svärdet.

SKJUTA BÅGE FRÅN HÄSTRYGGEN (BAJUTSU)

Typ: Stridskonst
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: Special

Denna färdighet används om man skall skjuta båge från hästryggen. När man räknar ut sin CL i denna färdighet får man ALLTID lägga till halva medelvärdet av CL i Kyojutsu (Bågskytte) och CL i Rida. Attacken utförs i övrigt som vanligt. Ett fummelslag medför att man måste lyckas med ett färdighetsslag i Rida för att inte trilla av hästen. CL i denna färdighet kan aldrig vara högre än medelvärdet av CL i Kyujutsu och CL i Rida. Man står upp i sadeln när man utövar denna färdighet.

Exempel: Maguka skall avlossa sin dai-kyu från en hästrygg i full fart. Han har 75% CL i Rida och 45% CL i Kyujutsu. Medelvärdet är 60% och halva medelvärdet 30%. Han får därför lägga 30% till sin CL i Bajutsu, som är 45%. Tyvärr blir detta mer än 60%, som är me-



delvärdet av Kyujutsu och Rida. Han kan därför inte få mer än 60% CL i Bajutsu om han inte höjer Rida och Kyujutsu först.

Kommunikationsfärdigheter

Bluff

Typ: Kommunikationsfärdighet
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: KAR

Detta är konsten att snabbt kunna dra till med en trovärdig och övertygande lögn. Om den bluffande lyckas med sitt färdighetsslag har han lyckats komma på en lögn som kan tänkas vara trovärdig. För att sedan se om den är det skall han slå på motståndstabellen och med sin adderade KAR och FV i Bluff övervinna "motståndarens" INT. Om han lyckas med slaget blir han trodd, men bluffen kommer att genomskådas efter ett antal minuter motsvarande skillnaden mellan tärningsslaget och CL på motståndstabellen. Slår man ett särskilt slag på det första färdighetsslaget behöver man inte slå på motståndstabellen och bluffen kommer heller inte att bli genomskådad.

Tänk på att ingen innevånare i Jih-pun med heder någonsin skulle drömma om att ljuga annat än i allra yttersta nödfall för att rädda sina medmänniskor.

Exempel: Ninjan Kawene blir ertappad av en samuraj med en shuriken i sandalen. Snabbt måste han hitta på en förklaring och slår ett Bluff-slag. Han har en KAR på 12 och FV 10 i Bluff. Han har en CL på 50 i Bluff. Han slår 22 på sitt färdighetsslag vilket indikerar att han lyckats hitta på en trovärdig bluff "Jag stal den från killen vi dödade där borta i buskarna, visst är den fin? Vet du vad det är för något?". Därefter slår han ett slag på motståndstabellen för att med sina 22 poäng övervinna samurajens INT på 15, han har 85% chans. SL bestämmer dock att samurajens kännedom om ninjor är så stor att han skulle ha märkt om liket i buskarna var en sådan, och han får +10 på sin INT i detta fall. Kawene har alltså 35% chans att bli trodd. Tärningarna rasslar, och en lättnadens suck hörs när Kawenes spelare slår 31. Han gör dock bäst i att fly omedelbart, ty om bara fyra minuter (35-31) kommer den lurade samurajen att inse sitt misstag.

Förhöra

Typ: Kommunikationsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet används då man skall försöka dra information ur ett motvilligt offer. Efter varje timme som ett förhör pågått skall förhörsledaren slå ett färdighetsslag. Om det lyckas skall den förhörde slå ett normalt PSY-slag. Om han lyckas innebär det att han lyckats stå emot förhörsledaren ytterligare en timme. För varje timme som går skall dock den förhörde lägga till 5 på sitt tärningsslag. Om förhörsledaren misslyckas med sitt färdighetsslag behöver den förhörde inte slå alls, och ingen extra poäng för den gångna timmen läggs på hans PSY-slag. Om däremot förhörsledaren lyckas med sitt färdighetsslag och den förhörde misslyckas innebär det att han brutit ihop och berättar allt han vet. Om den förhörde någon gång under förhöret slår ett perfekt slag innebär det att han inte kommer att bryta ihop alls, men om han å andra sidan fumlar innebär det att han bryter ihop omedelbart.

Köpslå

Typ: Kommunikationsfärdighet
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 3
BC: 0

Detta är färdigheten om att pruta och köpslå om något. För att avgöra om man lyckas pruta ned något slår man på motståndstabellen och jämför personernas FV i Köpslå. Om köparen lyckas vinna över säljaren får han priset sänkt med ett antal procent motsvarande skillnaden mellan hans tärningsslag och hans chans att lyckas på motståndstabellen.

Exempel: Tomita skall köpa en medelstor draghäst för 2000 sm. Trots att han inte har en aning om vad hästar är värda tycker han detta är lite dyrt och börjar köpslå. Tomita har FV 9 i Köpslå, och den sluge hästhandlaren har FV 13. SL slår ett slag på motståndstabellen, 12, och Tomita lyckas pruta ned priset hela 18% (30-12) till 1640 sm. Tomita tycker att han gjort en god affär och går nöjd därifrån. Om han vetat någonting om hästars värde skulle han naturligtvis ha vänt sig till en annan hästhandlare, ty även en mycket fin häst är knappast värd mer än 1000 sm.

Muta

Typ: Kommunikationsfärdighet
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: 0

Denna egenskap kan användas i stället för i stort sett alla andra färdigheter, men är dyrare och svå-



rare men mer omfattande. Man måste vara försiktig när man mutar någon för att inte förolämpa honom och få det att verka som om han bryr sig om pengar mer än sin ålagda uppgift. Ett erbjudande som "Här får du 100 sm, ordna en kejserlig passersedel åt oss" skulle förmodligen få det föreslående huvudet att rulla ganska snabbt. Storleken på en muta kan variera beroende på vad som skall göras och på muttagarens välstånd. Som en grundregel kan sägas att mutan skall motsvara minst en dagslön för att överhuvud taget tas på allvar. Om föremålet för mutan dessutom är en riskabel handling kan priset höjas och dubblas åtskilliga gånger. När en skälig summa framlagts skall mutaren övervinna mutmottagarens mutfaktor på motståndstabellen. Mutfaktorn är ett tal mellan 1 och 25 där 1 indikerar att personen är mycket fattig och mycket omoralisk och gör i princip vad som helst för pengar, medan 25 indikerar en sådan pliktkänsla att inget i världen skulle kunna få honom att göra avbräck från lagen. Medelvärdet i Jih-pun antas ligga på ungefär 20.

Om ett mutförsök misslyckas finns det alltid en chans att den som mutar blir rapporterad och arresterad. Grundchansen för detta är 25% chans, och SL bör naturligtvis modifiera denna summa beroende på vem som skulle mutas, vad mutan gällde, samt mutarens FV i Muta.

TALA SPRÅK

Typ: Kommunikationsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: Varierar (Se avsnittet om språk)
BC: 0 (Särskilda regler för modersmålet)
Kategori B

Varje språk räknas som en separat färdighet. Alla rollpersoner i Jih-pun har jih-wen som modersmål. Om de har en INT på 7 eller lägre har de FV 7 (FN C), har de INT 7-15 har de FV 12 (FN D), och har de en INT på 16 eller högre får de FV 17 (FN E). Dessa färdighetsvärden kan naturligtvis höjas genom att spendera bakgrundspoäng.

0. Ingenting

Rollpersonen kan inte säga någonting överhuvud taget på språket.

A. Minimala kunskaper

Rollpersonen kan säga enkla vardagliga meningar, men en riktig konversation och de ord som inte hör till de allra vanligaste ligger utanför hans förmåga. Rollpersonen talar med kraftig brytning, gör konstant grammatiska fel och har ett mycket bristfälligt ordförråd.

B. Användbara kunskaper

Rollpersonen har god kontroll över språket. Hans accent känns lätt igen som en utlännings, och han har fortfarande ett relativt litet ordförråd. Han klarar av att konstruera relativt komplicerade meningar, men slang, ordspråk, och vissa skämt ligger utanför hans förmåga.

C. Goda kunskaper

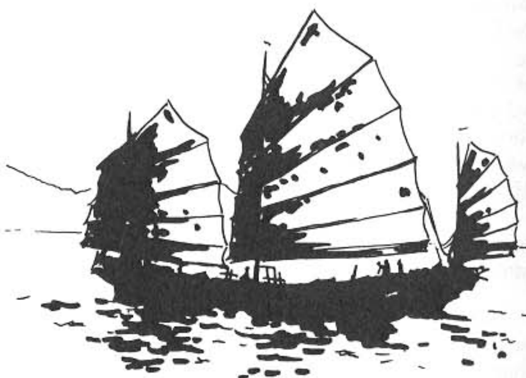
Rollpersonen talar språket utmärkt och endast en svag brytning på vissa ljud avslöjar hans ursprung. Rollpersoner med denna nivå i sitt modersmål talar med stark brytning, stammar, har svårt att finna ord, missuppfattar komplicerade meningar el dyl.

D. Utmärkta kunskaper

Rollpersonen talar språket som en infödd. Han känner till de vanligaste dialekterna och har inga som helst problem med att uttrycka sig.

E. Perfekt

Rollpersonen behärskar språket som en bildad infödd. Han behärskar formell, artig och högtidlig stil till fulländning.



ÖVERTALA

Typ: Kommunikationsfärdighet
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: KAR

Att övertala någon är att få någon att göra något som han egentligen inte vill. Färdigheten förutsätter att man inte använder några tvångsmetoder eller utpressning; det är inte svårt att övertala någon med en katanas egg mot struphuvudet. Om förslaget är farligt eller otillåtet föreslås en modifikation på färdighetsslaget, exempelvis –25%.



Tjuvfärdigheter

Akrobatik

Typ: Tjuvfärdighet
Grundgenskap: SMI
Kostnad: 4
BC: 0
Kategori B

Akrobatik omfattar sådana manövrar som att gå på lina, klättra på väggar, gå på händer, svinga sig i rep, osv. De är omöjliga att utföra för en otränad person och eftersom det oftast blir mycket allvarliga följder vid misslyckande användar man dem inte förrän man behärskar teknikerna väl. Akrobatik lärs i följande steg:

0. Ingenting

Det är förenat med absolut livsfara att försöka sig på en akrobatisk manöver.

A. Nybörjare

Man kan gå på händer och har lärt sig landa på fötterna när man faller.

B. Tränad

Akrobaten har lärt sig hoppa och kan bland annat hoppa stavhopp och längdhopp . Han har lärt sig reducera effekten av ett fall och kan falla utan att göra illa sig Han kan dessutom hjula och slå frivolter. Han kan gå armgång på ett grovt rep.

C. Kunnig

Rollpersonen kan nu klättra på rep och stegar utan problem. Han kan gå på spänd lina och svinga sig i lianer om han skulle vilja. Han behärskar enkla trapetstekniker och manövrar i luften, typ volter.

Han kan utföra enkla akrobatiska manövrar på hästryggen, CL för dessa är lika med medelvärdet av CL i Akrobatik och CL i Rida.

D. Erfaren

Man kan klättra uppför lodräta ytor som erbjuder fästen för händer och fötter och behärskar trapetskonster till fulländning. Man kan utföra även svårare konster på hästryggen, såsom att klättra runt dess mage och slå volter på dess rygg.

E. Mästare

Mästaren kan gå på slak lina och allt annat man kan komma på.

Allmänt

En akrobat kan alltid falla (SMI+FV)x2 dm utan att ta någon skada. Om han skulle falla längre får han dra av denna sträcka från fallets längd. Han kan, om han får ta sats och hjula några gånger, hoppa SMI+ FV dm högt om han voltar över hindret, och han kan hoppa dubbelt så högt i stavhopp. Satsen måste vara minst dubbelt så lång som hindret är högt.

Under lugna omständigheter behöver en akrobat inte slå något färdighetsslag, men om han blir beskjuten eller utsatt för andra distraktioner måste han klara ett SNA-slag. Om han misslyckas får det oftast förödande konsekvenser. En akrobat kan självklart inte ha någon rustning eller några andra klumpiga föremål på kroppen. Han får inte ha mer än en halv BEP på sig när han utför några manövrar. Man kan bara använda denna egenskap FYS minuter i sträck, därefter måste man vila 40–FYS minuter innan man kan fortsätta igen.

Dyrka upp lås

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

I Jih-pun har man sällan lås på dörrarna, men på portar och på kistor och skrin har man ytterst raffinerade konstruktioner, och de är ofta utrustade med nålfällor.

Konsten att dyrka upp lås utan att ha den rätta nyckeln är en hel vetenskap, som kräver mycket träning och ett rejält knippe med dyrkar. Har man inga dyrkar har man bara halv chans att lyckas dyrka upp låset. Vissa riktigt bra dyrkar eller väldigt stora dyrksatser kan ge en viss bonus, +1T4x5% eller möjligen +1T6x5%. SL måste alltid sätta ut en viss svårighetsgrad på alla lås, vanligen 1 till 50, men de svårare låsen kan ha ända upp till 75. Om man saknar information om ett lås kan man anta att dess svårighetsgrad är 15.

Det kan vara en tidskrävande process att dyrka upp ett lås. Varje SR som någon försöker göra detta skall han slå ett färdighetsslag. Om detta misslyckas händer ingenting, han måste försöka igen nästa runda. Om det däremot lyckas skall han slå ytterligare ett slag för att på motståndstabellen övervinna låsets svårighetsgrad med sitt FV. Om även detta lyckas har han lyckats dyrka upp låset, men om han misslyckas måste han fortsätta försöken. Han får dock dra bort 1 från låsets svårighetsgrad för varje misslyckat försök. Om han någon gång slår ett perfekt slag innebär detta att låset går upp omedelbart, och om han slår ett särskilt slag får han dra bort sitt FV från låsets svårighetsgrad. Om han däremot skulle råka fumla måste han slå på fummeltabellen.

Fummeltabell

1T6	Resultat
1	Låset kärvar. Alla fortsatta försök har –10 på CL.
2	Du tappar taget. Lägg till 10 till låsets svårighetsgrad.
3	Dyrken går sönder, men fastnar inte i låset.
4	Låset kärvar. Alla fortsatta försök har –25 på CL.
5	Dyrken går sönder och fastnar i låset. Detta lås måste monteras isär av en låssmed för att kunna öppnas, det hjälper inte ens om man har den rätta nyckeln.
6	Mental blockering. Du inser att detta lås är alldeles för svårt för dig, och du övergår till en enklare syssla. Du har –50 på CL på alla lås en vecka framöver.

FICKTJUVERI

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet används då man skall stjäla något ur någons kläder utan att denne märker något Om man lyckas med sitt färdighetsslag innebär detta att man fick tag på det man ville. Om den bestulne lyckas med ett perfekt PSY-slag innebär det dock att han upptäcker stölden omedelbart. Om tjuvens färdighetsslag misslyckas räcker det dock med ett normalt PSY-slag för att upptäcka stölden, och om tjuven fumlar behöver det tilltänkta offret inte ens slå. Om tjuven skulle råka slå ett perfekt slag kan stölden inte upptäckas överhuvud taget.

Om det finns människor i närheten finns alltid 5% chans stt någon av dem upptäcker stölden. En misslyckad stöld har 25% chans att bli uppmärksammad.

Modifikationstabell

Omständighet	CL–modifikation
Föremålet ligger i ytterficka	–5
Föremålet ligger i innerficka	–25
Föremålet sitter på offret (ring, halskedja, etc)	–60
Föremålet hänger i offrets bälte	±0

FÖRFALSKNING (GISHO-GIN-JUTSU)

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Denna färdighet används för att förfalska dokument, passersedlar, namnunderskrifter, sigill mm. För att kunna göra en perfekt förfalskning krävs ofta att man har tillgång till ett laboratorium för att kunna framställa exakt rätt sorts bläck, rätt sorts papper, rätt sorts vax till sigillet etc. För att någon berörd skall upptäcka förfalskningen måste han lyckas med ett perfekt slag på Finna dolda ting, modifierat av differensvärdet på förfalskarens färdighetsslag och nedanstående modifikationer. För att kunna göra en förfalskning krävs att man har tillgång till originalet i minst 60 minuter minus förfalskarens FV.

Förfalskningstabell

Omständighet	Modifikation på att genomskåda förfalskningen
Den som ser förfalskningen har gjort originalet	+20
Den som ser förfalskningen har sett originalet (eller liknande)	+5
Omständighet	**Modifikation på förfalskningens CL**
Originalet är en kejserlig handling (el dyl)	–10
Sigill	–5
Namnunderskrift	–5
Namnstämpel	±0
För varje sida som originalet omfattar (storl ca A4)	–5

Naturligtvis kan flera av dessa modifikationer gälla på samma dokument.

GÖMMA SIG

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Denna färdighet används närhelst en rollperson inte vill bli sedd. SL måste modifiera chansen att lyckas beroende på ljusförhållanden, kläderna hos den som gömmer sig etc. Om man lyckas med sitt färdighetsslag innebär det att en sökande måste lyckas med ett färdighetsslag i Finna dolda ting för att finna den gömde. På detta slag skall han dessutom dra ifrån differensen mellan den gömdes färdighetsslag och hans CL.



Modifikationer för att gömma sig:
Kläder som kontrasterar mot bakgrunden: -20
Kläder som smälter in i bakgrunden: +5
Skymning/gryning: +5
Natt: +20

Exempel: Tomita skall gömma sig för att undgå den fruktansvärda ninjan. Han har Gömma sig 70%, mörka kläder och det är skymning. Tomita slår 41, drar ifrån 5 för sin fördelaktiga klädsel men får ingen bonus för skymningsljuset eftersom ninjan har sina Kattögon påslagna. Resultatet blir 36 och Tomita lyckas gömma sig. När ninjan kommer slår den ett färdighetsslag på Finna dolda ting Ninjan har 80% chans att lyckas, men måste dra ifrån Tomitas differensvärde, 34. Ninjan slår 47 och traskar ovetande vidare.

HANTERA FÄLLOR

Typ: Tjuvfärdigheter
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 4
BC: 0

För närmare beskrivning av denna färdighet, se Desarmera/Gillra fällor i grundreglerna.

HASARDSPEL

Typ: Tjuvfärdigheter
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Detta är färdigheten att spela kort eller tärning extra skickligt, dvs att veta när man skall satsa och vad man skall satsa på. Reglerna gäller alla sorters hasardspel omgjort till ett abstrakt system. Man använder en procedur som skiljer sig från de övriga färdigheterna:

- SL fastställer i hemlighet motståndarens FV.
- Den som är spelare bestämmer om man spelar om guld, silver eller något annat.
- SL slår i hemlighet 1T100 för rollpersonen och 1T100 för motståndaren och adderar resultaten till deras respektive CL. Den som får det högsta värdet vinner en summa motsvarande differensen mellan de spelandes resultat i den angivna mynt-enheten.

Exempel: Tomi (Hasardspel 55%) och Akeda (Hasardspel 65%) spelar ett parti om silvermynt. Spelledaren slår varsin 1T100. Tomis reultat 37+55= 92 och Akedas 74+65=139. Akeda vinner 139-92=47 sm av Tomi.

Fusk är möjligt för de rollpersoner som har råd att förlora sin heder och ära, men det kräver preparerade tärningar eller kort. Med fusk kan man öka sin CL med upp till 50. Chansen att fusk upptäcks är CL i Finna dolt fusk + CL i hasardspel + fusktilläget på tärningsslaget – fuskarens CL i hasardspel. Varje gång någon fuskar har var och en som ser på en chans att upptäcka det. Upptäckten av fusk får normalt ett våldsamt efterspel.

HOPPA

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 1
BC: SNA

Denna färdighet används när man skall hoppa långt eller högt, samt även om man skulle falla. En rollperson kan hoppa FV+SNA dm högt om han kan ta sats och volta över hindret. Annars kan han hoppa över halva denna höjd. Han kan hoppa (FV+ SNA) x 2 dm långt om han får ta sats, annars kan han hoppa halva denna sträcka. Satsen måste alltid vara dubbelt så lång som hoppet är långt eller högt.

Denna färdighet kan även användas för att minska effekten av ett långt fall. En rollperson kan falla FV + SNA x 2 dm utan att ta någon skada. Vid ett längre fall får han dra bort denna sträcka från den totala fallängden.

Att en person kan hoppa så pass långt eller högt beror på en speciell färdighet som kallas karumijutsu som gör att man genom total kontroll över kropp och sinne kan utföra otroliga språng. En otränad person kan hoppa dubbla sin längd horisontellt och halva sin längd vertikalt. Normalt behövs aldrig något färdighetsslag för att hoppa eller falla, men i vissa pressade situationer, t ex om man är under beskjutning eller har våta kläder, krävs det. Ett fummel i sådana fall får oftast ödesdigra följder. Man får inte bära på sig mer än en BEP då man hoppar, annars minskas hoppet med en meter per extra BEP.

KLÄTTRA

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 1
BC: SMI

Se Klättra i grundreglerna. Ett misslyckande innebär att personen avbryter sitt försök. Ett fummel medför fall.

MASSAGE (SHIATSU)

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: 0

En korrekt utförd massage skänker den masserade en rofylld känsla av inre harmoni och lössläppta spänningar i kroppen. Med massage stimulerar man



vissa nervknutar så att muskelspänningar släpper och blodcirkulationen ökar. De som ägnade sig åt massage var geishorna och den yrkesgrupp av blinda massörer som vandrade omkring på Japans landsvägar. Genom att de blinda massörerna ansågs harmlösa och oansenliga utgjorde massördräkten en utmärkt förklädnad för ninjor.

Massage fungerar som en helande färdighet och kan hela 1 KP per behandling. Den tar ungefär två timmar, och i det ingår ett hett bad. Observera att massage nedast kan läka skador som tillfogats av trubbiga vapen (bo, jo, bo-ken, tonfa, nunchako, sai, jitte, yawara, kiseru, tetsubo, o dyl). Man kan endast tillgodoräkna en massagebehandling per dygn.

SKUGGA

Typ: Tjuv
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Med hjälp av denna färdighet kan man följa efter någon utan att denne märker det, upptäcka att man själv är skuggad, skaka av sig en förföljare, eller upptäcka att någon skuggar någon annan. SL måste modifiera CL beroende på omgivningen, främst ljusförhållandena och hur mycket folk det finns där. Den skuggande måste slå ett färdighetsslag varje gång den skuggade gör något knepigt, t ex går in på en fullproppad bar, samt i varje gatukorsning. Han måste även slå efter ett antal minuter motsvarande förföljarens FV minus den förföljdes FV. Är talet noll eller negativt slår man varje minut. Misslyckas skuggaren med sitt slag har han tappat kontakten. Om han fumlar innebär det att han följer efter en annan person i 1T6 minuter.

När man skall skaka av sig en förföljare slår man ett färdighetsslag varje minut. Lyckas man måste skuggan också slå ett slag enligt ovanstående procedur. Om skuggan fumlar eller den skuggade slår ett särskilt slag innebär detta att man tappat bort/skakat av sig sin motståndare.

SMYGA (SHINOBI-JUTSU)

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 3
BC: 0

Shinobi-jutsu är egentligen en bugei, stridskonst, som tillåter att man kan smyga under de mest osannolika omständigheter, t ex på grusgångar, näktergalsgolv (ett trägolv som är särskilt konstruerat för att knarra), mm. För att upptäcka en smygande person med denna färdighet krävs ett färdighetsslag i Lyssna, modifierat av den smygandes differensvärde. En person som smyger kan inte röra sig snabbare än halva sin normala hastighet. Han kan också smyga extra försiktigt, en fjärdedel av sin normala gånghastighet, och får då +10 på färdighetsslaget. Ett färdighetsslag krävs varje minut.

SL bör lägga på följande modifikationer när han räknar ut en smygandes CL.

Smygtabell

Omständighet	Modifikation
Metallrustning	–10
Regn	+10
Åska	+20
Vind OCH närliggande träd*	+5 till +20
Näktergalsgolv	–3T10
Grus	–10
Annat ljud i närheten*	+5 till +15

**SL får själv anpassa modifikationen inom de givna ramarna beroende på omständigheterna.*

UNDRE VÄRLDEN

Typ: Tjuvfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 1
BC: 0

Rollpersonen har med denna färdighet kännedom om de olika yakuza-klanerna, deras ledare, deras tillhåll, hemliga gångar, mötesplatser, hälare, osv. Att misslyckas med sitt slag i färdigheten Undre världen kan ha obehagliga följder, vissa människor gillar inte att man ställer vissa frågor.

En ninja, och endast en ninja, kan använda denna färdighet till att lära sig samma saker om "ninjavärlden".

En separat färdighet måste utvecklas för varje stad.

UPPFATTNINGS-FÄRDIGHETER

Alla dessa färdigheter har det gemensamt att de används för att upptäcka något som inte är uppenbart. De kan använmdas på två sätt, aktivt eller passivt. Med passivt innebär att rollpersonen sysslar med något annat samtidigt, vanligtvis förflyttning, medan aktivt innebär att rollpersonen använder färdigheten aktivt, ägnar hela SR åt att enbart t ex leta dolda ting eller spetsa öronen. Man kan även använda två eller alla tre färdigheterna samtidigt, men måste välja en utav dem i första hand. SL bör slå för dessa färdigheter en gång per minut med vissa givna modifikationer.

Uppfattningsmodifikationer

Beteende	Första färdigheten	Övriga färdigheter
Passivt	-10	-30
Aktivt	+10	±0

Dessutom måste SL lägga in egna modifikationer för buller, rök, ljusförhållanden, mm. För varje koncentrerad minut i sträck som en rollperson letar eller lyssnar efter något får han +5 på CL. Efter tre minuter börjar han dock stirra sig blind, och efter tredje aktiva minuten får han -15 på CL för varje minut.

FINNA DOLDA TING

Typ: Uppfattningsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Denna färdighet används för att upptäcka dolda dörrar, gömda personer, gömda saker, fällor, etc. Spelledaren skall slå alla slag dolda. Fummel innebär att rollpersonen tror det motsatta, ett perfekt slag ger rollpersonen mer information än han bad om. Ett misslyckat slag innebär helt enkelt att han inte hittar eller hör någonting.

LYSSNA

Typ: Uppfattningsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Denna färdighet används för att se om personen hör något. SL bör använda Lyssnatabellens modifikationer.

För att kunna avgöra varifrån ett ljud kommer krävs ytterligare ett slag. Tänk på att ljud lätt kan studsa mot en klippvägg innan det når en lyssnare. Endast med ett särskilt slag kan rollpersonerna avgöra varifrån ljudet egentligen kommer i så fall.

Lyssnatabell

Avstånd till ljudet	CL-modifikation
0–2 meter	+25
3–5	+15
6–10	+5
11–20	±0
21–50	-10
51–100	-25
101–250	-50
251–500	-75
500+	-100
Lyssnaren	
Slöar	-25
Pratar	-25
Viskar	-10
Skriker	-50
För annat oljud (t ex slåss)	-50
Andra faktorer	
Medvind från ljudet	+5
Motvind till ljudet	-5
Bakgrundsljud (exempelvis stark vind och träd)	-5 till -50
Ljudkälla	
Bågskott	+5
Krossat glas	+10
Rivet rispapper (dvs vägg)	+10
Skuret rispapper	+5
Strid med blanka vapen	+15
Springande steg	+5
Hovslag	+10
Nysning	+5
Kvävd nysning	±0
Högljutt prat	+5
Lågmält prat	-5
Skrik	+15
Explosion	+75

UPPTÄCKA FARA

Typ: Uppfattningsfärdighet
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 4
BC: PSY

Denna förmåga fungerar som ett slags sjätte sinne som varnar en när en fara hotar. Man har ingen klar bild av vad som försiggår utan bara en intuitiv känsla av att någonting är på gång. "Nackhåren reser sig och kalla kårar går längs din ryggrad."



Vildmarks-färdigheter

Rida

Typ: Vildmarksfärdighet
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: SMI

Att rida en häst i stilla skritt är ingen konst, men att bemästra en skenande hästs framfart i en snårig skog kan vara lite värre. Rida blir en konst först när man försöker sig på någonting avancerat, t ex att hoppa, galoppera, strida från hästryggen, mm. Varje gång man försöker sig på en sådan handling måste man slå ett färdighetsslag modifierat beroende på situationen för att se om man behåller kontrollen över djuret. Misslyckas man fallar man av och tar skada enligt de vanliga fallreglerna. Ingen reduktion för färdighet i Akrobatik eller Hoppa gäller i så fall. Däremot räcker det med att lyckas med ett färdighetsslag i Akrobatik om man på eget bevåg vill hoppa av riddjuret i full fart. Fumlar man när man slår ett färdighetsslag för Rida faller man automatiskt av och tar dubbel fallskada.

Det krävs specialtränade hästar för att strida från hästrygg, eftersom man bara kan styra hästen med en hand och skänklarna. En vanlig ridhäst löper dessutom risk att drabbas av panik i en stridssituation då en annan häst rider rakt emot den i full fart. Varje SR måste ryttaren därför slå ett färdighetsslag. Misslyckande innebär att hästen skenar i en slumpvis vald riktning från slagfältet. För att stoppa en skenande häst krävs ett färdighetsslag i Rida, dock med halverad CL. Om man i en sådan situation misslyckas med sitt färdighetsslag även om chansen inte varit halverad, kastas man av.

Andra saker som kan få hästar i sken är eld, explosioner, drakar och andra stora rovdjur. I en sådan situation krävs att hästen klarar ett svårt INT-slag OCH att ryttaren klarar ett färdighetsslag.

Simma

Typ: Vildmarksfärdighet
Grundgenskap: SMI
Kostnad: 2
BC: 0
Kategori B

Simning är numera en B-färdighet och delas in i följande FN:

Simnivå	vilket innebär	Förflyttning
0	Kan ej simma	0
A	Simkunnig	1
B	Hyfsad simmare	1
C	God simmare	2
D	Skicklig simmare	3
E	Mästersimmare	4

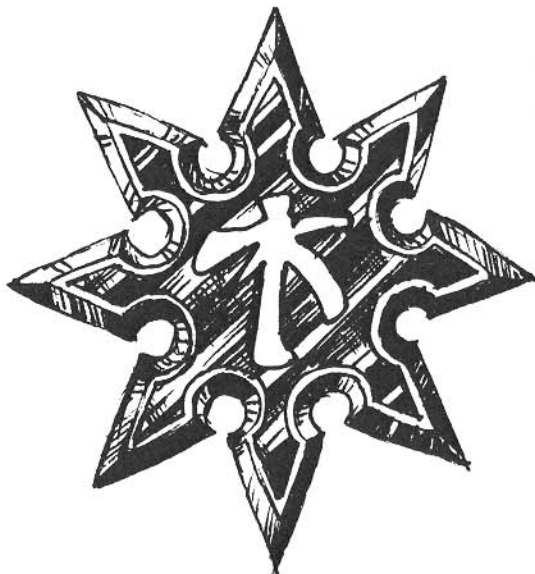
Förflyttning räknas rutor per SR. Vid en eventuell kappsimning, vinner den som har högst SMI. Tänk på att man under inga omständigheter kan simma i rustning, inte ens läderrustning. Man kan möjligen hålla sig flytande i en läderrustning, men inte mer än i FYS/2 minuter.

Man måste slå färdighetsslag i svåra situationer, t ex om vattnet är väldigt strömt, om man skulle råka hamna i en virvel, om man är lätt sårad (om man är svårt sårad kan man inte göra någonting alls), eller i andra situationer efter SL:s godtyckande. Ett lämpligt tidsintervall för färdighetsslag är en minut.

Spåra

Typ: Vildmarksfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: 0

Detta är färdigheten att att följa de spår någon eller något lämnat efter sig. Man använder samma procedur som vid Skugga. SL får avgöra med vilket tidsmellanrum man skall slå, beroende på terrängen. Misslyckas spåraren med sitt färdighetslag har han tappat spåret, och om han fumlar hittar han ett annat spår att följa under 1T6 timmar. SL måste även slå vid varje valsituation spåraren ställs inför, t ex där stigen delar sig.



Modifikationstabell	
Underlag	**CL-modifikation**
Mjukt	+25
Medium	±0
Hårt	–25
Sumpigt	+25
Blött efter regn	+10
Snö	+25
Vegetation	
Skog	+10
Högt gräs	+10
Ingen, t ex berg	–50
Buskar	+5
Spårets ålder	
Upp till 1 timme	±0
Upp till 6 timmar	–5
Upp till 12 timmar	–10
Upp till 24 timmar	–15
Upp till 2 dagar	–25
Upp till 7 timmar	–35
Upp till 14 timmar	–75
Mer än 14 timmar	–100
Diverse	
Den förföljde blöder	+15
Regn	–10 per timme
Snö	–25 per timme

Om den förföljde vet om att han är förföljd kan han försöka dölja sina spår. Spårarens CL minskas i så fall med den förföljdes differensvärde i Spåra (han får göra ett färdighetsslag).

ORIENTERING

Typ: Vildmarksfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 2
BC: INT

Orientering handlar om att kunna ta sig från punkt A till punkt B med minsta möjliga svårigheter. Färdigheten kan användas i alla situationer utomhus. Saknar man tillgång till molnfri himmel (så att man inte har någon hjälp av solen eller stjärnorna) halveras CL. Man slår ett slag i varje viktig valsituation på vägen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen automatiskt inser vilket vägval som är bäst. Misslyckas slaget tvingas spelarna själva avgöra vilken väg de skall ta, och vid ett fummelslag väljer de automatiskt helt fel väg.

KONSTARTER

Dessa färdigheter är så kallade konstarter och är mycket viktiga för en mans anseende i jih-punsk kultur. En samuraj måste t ex kunna de flesta av dessa för att överhuvud taget kunna bli samuraj. Lyckligtvis (för honom) ingår de i hans utbildning som barn och som rollperson får han börja med relativt höga FV i dessa färdigheter. En rollpersons heder och ära beror lika mycket på hans skicklighet i konstarter som i stridskonster, och det är lika vanhedrande att kapitalt misslyckas med en konstart som att klanta sig i strid.

DANS (KAGAKU, DENGAKU OCH KAGURA)

Typ: Konstart
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 3
BC: 0
Kategori B

Denna färdighet omfattar såväl hov-dansen, kagaku, som den ceremoniella dansen, kagura, förekommande i religiösa riter, som de vanliga folkdanserna, dengaku. Färdighet i dessa tre dansformer måste likväl utvecklas separat.

0. Ingenting

Rollpersonen har ingen som helst aning om hur danserna går till.

A. Kännedom

Rollpersonen kan skilja de tre danserna åt och känner igen de vanligaste rörelserna.

B. Nybörjare

Rollpersonen kan utföra de vanligaste rörelserna tafatt, och kan namnen på de mer avancerade. Han kan identifiera alla vanligare danser inom sin dansform.

C. Kunnig

Rollpersonen kan utföra en del svårare rörelser och behärskar grunderna till fulländning. Hans koreografiska kunskaper inskränker sig till att identifiera och namnge alla rörelser. Han kan identifiera alla danser inom sin dansform.

D. Duktig

Rollpersonen kan utföra alla rörelser snyggt, och kan även komponera egna enklare dansstycken. Han kan dessutom identifiera gamla och glömda danser.



E. Mästare

Rollpersonen är en riktig mästerdansare och kan själv skriva de längsta och mest komplicerade dansstycken. Han kan utföra alla gamla danser och ceremonier.

Vanligtvis krävs inget färdighetsslag då man utför dessa danser, men vid tillfällen då kvaliteten skall bedömas slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet för att få ett relativt värde.

FALKENTERI (TORI-OI)

Typ: Konstart
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet används för att träna upp örnar, hökar, och falkar till dresserade husdjur att användas vid jakt. De tränades oftast upp bara för att visas upp vid ett speciellt tillfälle och släpptes sedan fria. När spelaren skall dressera en fågel slår han ett färdighetsslag; differensvärdet + 50 är den tid i dagar det tar att träna upp den; misslyckat slag indikerar misslyckande. Ett särskilt slag innebär att fågeln blivit så tam att han aldrig vill lämna sin tränare, och ett fummel-slag innebär att fågeln dött under träningen. Vid jakt har fågeln lika stor chans att fånga något som tränarens CL i Falkenteri + 20. Kvaliteten på bytet motsvaras av differensvärdet; högt differensvärde kan motsvara en rapphöna eller en fasan, medan ett lågt differensvärde motsvarar en sparv eller kråka.

KALLIGRAFI (SHOGAKU)

Typ: Konstart
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 4
BC: 0

Kalligrafi är konsten att skriva ett tecken eller en skrift på ett konstfullt, individuellt, uttrycksfullt och vackert sätt. Orientalisk kalligrafi består enbart av kinesiskans ideogram, bildtecken. Det ultimata för en kinesisk kalligraf är att få tecknet att utstråla sådan kraft att en person som aldrig sett tecknet förut kan se vad det betyder ändå. Konsten med kalligrafi är att få med en del av sin egen kraft i tecknet. För att avgöra kvaliteten i ett tecken slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet som mätare. Ett negativt värde är naturligtvis dåligt medan ett mycket högt värde indikerar att kalligrafen lyckats mycket bra. Fummel innebär att han slår ut bläckhornet över pappret el dyl. Kalligrafi används som konstverk, för att öka värdet hos litterära verk, mm.

MUSIK

Typ: Konstart
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 2
BC: 0

Musik är egentligen samlingsbegreppet för tre färdigheter, att komponera musik, att spela den, och att framföra den vokalt, dvs sjunga. Dessa tre färdigheter måste utvecklas individuellt, liksom färdigheten att spela måste utvecklas individuellt med varje instrument. För att bedöma kvaliteten av en komposition eller ett framfört stycke tar man differensvärdet.

MÅLNING (SUMIE)

Typ: Konstart
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet används för att göra vackra och uttrycksfulla målningar. För att bedöma kvaliteten hos en målning tar man målarens differensvärde för just den målningen. Vissa målningar används också i magiska syften, de har så stor inneboende kraft att de kan användas för att åkalla den ande som är avbildad, för att ge liv åt tavlan, etc. I sådana fall kan konstnären med ett lyckat färdighetsslag placera en besvärjelse i tavlan. De kraftpoäng som besvärjelsen kostar dras dock bort permanent från hans PSY.

POESI (HAIKU)

Typ: Konstart
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet används för att komponera vackra och uttrycksfulla dikter till naturens, sin lärares, sin daimyos, eller till någon annans lov. En buke förutsattes kunna uttrycka sina känslor i en dikt, vare sig det rörde sig om vrede eller sorg, och de gjorde det ofta och väl. För att bedöma kvaliteten hos en dikt tar man diktarens differensvärde. Ett perfekt slag är en klassiker, ett fummelslag ett pekoral.

Jih-punsk poesi är oftast mycket kortfattad. I många fall ska poeten på tre till fem rader uttrycka vad han vill säga. Detta leder till en lakonisk stil där många nyckelord bär på viktiga associationer. De kapiteldikter som inte är hämtade ur Tao te ching är goda exempel på sådan poesi.

TEATER (MONOMANE)

Typ: Konstart
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet används för att rollspela, att spela någon annans roll, vare sig det är i en teaterpjäs eller i verkligheten. I färdigheten ingår också hur skicklig man är på att skriva pjäser. För att bedöma kvaliteten hos en skådespelare eller hos ett skådespel slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet. Fummel betyder att man kommer av sig i en pjäs eller avslöjar sin rätta identitet om det gäller ett ta någon annans plats.

TE-CEREMONI (CHANOYU)

Typ: Konstart
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 3
BC: 0

En te-ceremoni är verkligen en konstart som sträcker sig vida längre än att bara hälla upp en kopp te. Genom en riktigt genomförd teceremoni kan deltagarna befria sina sinnen från alla yttre distraktioner och krav. I det speciella terummet, chashitsu, samlas de törstiga för att känna gemenskap och förenas i anden, för att därefter lämna sin värd med en känsla som efter ett renande bad. För att avgöra kvaliteten av en teceremonis utförande slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet. Ett fummel innebär ett fummel, en utslagen kopp el dyl, medan ett perfekt slag skänker ära och berömmelse åt värden. Denna procedur kan ge en viss bonus vid följande färdigheter: Muta, Övertala, Köpslå och Bluff. En te-ceremoni måste vara väl förberedd och platsen måste vara utvald och preparerad i förväg.

NINJAFÄRDIGHETER

Dessa färdigheter är ett hopplock av specialfärdigheter som endast var kända inom ninjayrket. En vanlig rollperson kan givetvis lära sig dessa, men han kommer aldrig att kunna finna en lärare, ty en ninja som lär ut yrkeshemligheter till en icke-ninja lär ganska snart mista huvudet. Naturligtvis är det svårt för en ninja att bemästra alla dessa färdigheter, utan varje familj hade vanligtvis tre eller fyra specialiteter som passade deras uppdragsgivare. Vanliga rollpersoner som inte är ninjor har aldrig hört talas om de färdigheter som står uppräknade här nedan, och det både förhöjer spänningen och spelvärdet om spelarna hoppar över denna sida.



FÖRKLÄDNAD (HENSU-JUTSU)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: KAR
Kostnad: 2
BC: 0

Denna färdighet är ett måste för alla ninjor, ty en ninja som blir avslöjad som sådan har inget annat val än att döda upptäckaren eller att själv dö. Det finns flera olika förklädnader som är typiska för ninjor, eftersom de personer som bär dessa egentligen är ansedda som harmlösa och därför inte drar till sig så mycket uppmärksamhet. I färdigheten Förklädnad ingår inte bära den fysiska förklädnaden, utan även den psykiska, dvs förmågan att uppträda som en företrädare för den yrkesgrupp man försöker likna och leva sig in i den rollen. De fem vanligaste förklädnaderna kallas "de fem sätten att gå" och är följande:

Massör, eftersom dessa oftast är blinda tog de flesta ingen notis om dem. Det är emellertid en svår roll att spela, men den är samtidigt svår att genomskåda. För att bemästra denna färdighet måste ninjan även lära sig färdigheten Massage.

Gycklare eller **musikant**, eftersom dessa är mycket uppskattade för sin underhållning och därmed ofta fick fri lejd genom stadsportar o dyl. En ninja med denna förklädnad måste även lära sig färdigheterna Musik (instrument och sjunga) och Poesi.



Tiggarmunk, eftersom dessa oftast är helt harmlösa och blida ärelser och inte drog någon uppmärksamhet till sig. En ninja kan dock aldrig lära sig någon magi. Ingen behöver tvivla på en tiggarmunks identitet, och han behöver sålunda aldrig visa några papper eller förklara sitt ärende.

Bonde. Det bästa stället att gömma en sten är på en stenig strandbädd. Vem tar notis om en helt vanlig bonde som ser ut som vem som helst? Knappast en samuraj i alla fall, han nedlåter sig knappt till att titta på en bonde och denna förklädnad är genom sin geniala enkelhet närmast omöjlig att genomskåda. Å andra sidan är bonde ingen eftersträvansvärd position i samhället precis...

Köpman, eftersom detta yrke liksom bondeyrket är illa ansett och drar lite uppmärksamhet till sig. En ninja med denna förklädnad måste ha färdigheten Värdesätta (någonting) för att kunna hålla skenet uppe.

GIFTKUNSKAP (YOGEN)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Med denna färdighet kan ninjan tillreda gifter med en styrka motsvarande ninjans FV/2. De kan sättas på pilar eller svärdseggar och verkar med 75% säkerhet vid en träff. Gifterna kostar 100 sm x giftets styrka att framställa och tar 1 x giftetsstyrkan dagar att framställa. Det krävs ett laboratorium för att kunna göra detta.

ILMARSCH (HAYAGAKEJUTSU)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 3
BC: 0

Denna färdighet kopplar bort en ninjas alla kroppsliga behov och inriktar hans sinne på en enda sak, att ta sig fram så fort som möjligt. Hastigheten är lika med ninjans normala hastighet då han springer. Varje timme som ilmarschen pågår måste han dock övervinna 20 – sin FYS med sitt FV. För varje timme han sprungit lägger han dessutom till 1 till detta värde. Då språngmarschen är över måste man sova lika länge som man sprang, och om man skall göra någonting annat måste man upprepa ovanstående procedur var tionde minut. Om man någon gång skulle misslyckas med att övervinna sin modifierade FYS protesterar kroppen så till den milda grad att man helt enkelt inte kan göra någonting annat än att sova i lika många timmar som man sprungit (dvs man blir medvetslös).

Exempel: Ninjan Soni måste springa 80 kilometer på en natt (8 timmar), vilket är hans normala löphastighet. Eftersom en normal person inte skulle orka springa denna sträcka måste Soni använda sig av sin hayagakejutsu. Han har en FYS på 12 och FV 9 i ilmarsch. SL bedömer att han orkar springa i tre timmar i vilket fall som helst, så denna tidsperiod och dess sträcka räknas bort. Efter ilmarschens första timme (den fjärde sammanlagt), måste Soni slå ett slag på motståndstabellen. Hans modifierade FYS blir 8 och hans FV på 9 ger honom endast 55% chans att lyckas. Han gör det dock, och med en stor portion tur lyckas han även med ytterligare fyra slag, trots att FYS-värdet ökar med ett för varje timme (slutligen har han alltså bara 35% chans att orka fortsätta, men han lyckas ändå. När han väl genomlidit natten möter han en ashigaru som vill döda honom. Eftersom han nu inte kan lägga sig att sova måste ansträngningarna fortsätta, och efter tio minuters strid måste Soni slå igen, nu med endast 30% chans. Han slår 96 och stupar på fläcken. Om inte den grymme krigaren hade funnits där hade Soni sovit i sex timmar (fem timmars ilmarsch och tio minuters strid), men som det nu ser ut kommer han förmodligen aldrig att vakna upp.

KLÄTTRA (KARUMI-JUTSU)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: SMI
Kostnad: 3
BC: 0
Kategori B

Denna klätterfärdighet skiljer sig från den vanliga färdigheten Klättra genom att den genom ninjutsu-metoder är betydligt mer raffinerad och avancerad än vanlig klättring. Man kan t ex klättra på väggar, uppe i tak, uppför repstegar, uppför trädstammar, osv utan större problem. Ett användbart hjälpmedel vid klättring uppför träpallisader och trädstammar, där det inte finns särskilt mycket grepp ,är de sk nekode. Dessa består av fyra stora metallklor fästa på ett handtag avsett att hållas inne i handen. De kunde även användas som provisoriska vapen i nödfall. För att utöva takklättring krävs linor och öglor att fästa dem i. Ninja-klättring indelas i följande färdighetsnivåer:

0. Ingenting

Ninjan vet ingenting om karumijutsu, men han kan mycket väl ha FV i vanlig Klättring.

A. Nybörjare

Ninjan kan kättra uppför trädstammar med hjälp av nekode eller en kedja. Han kan även klättra obehindrat uppför repstegar.

B. Duglig

Ninjan kan även grunderna i klättra uppför stenväggar, men än så länge bara där det finns relativt stora sprickor.

C. Kunnig

Ninjan kan nu även klättra lite grann i tak, men det går inte särskilt fort.

D. Duktig

Ninjan kan nu röra sig obehindrat inne i ett rum, dvs klättra på väggarna och i taket. En förutsättning är att väggarna är av sten eller trä.

E. Expert

Ninjan kan nu klättra var som helst och hur som helst, även uppför bröstvärn som sluttar utåt.

Hastighet

Hastigheten då man klättrar uppför trädstammar eller andra träytor är alltid FV meter per SR. Hastigheten för att röra sig i tak är alltid FV decimeter per SR. Det krävs dock att man behärskar rätt FN först. Hastigheten att röra sig horisontellt längs en vägg är FV/2 meter per SR.



MÖRKERSEENDE (KATTÖGON)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 1
BC: 0

Med denna färdighet kan ninjan snabbt ställa om ögonen och vänja dem vid mörker eller ljus. I absolut mörker, dvs natt utan månsken eller stjärnor, kan ninjan se ett antal meter motsvarande sitt FV i Mörkerseende. Det tar 30 – FV minuter att ställa om ögonen. När ninjan sedan försöker använda en uppfattningsfärdighet slår han ett slag för Mörkerseende. Om detta slag lyckas försvinner alla effekter av mörker för uppfattningsfärdigheten och för en eventuell motparts Gömma sig.

PYROTEKNIK (YOGEN)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 3
BC: 0

Med hjälp av sina pyrotekniska kunskaper kan ninjan göra rökbomber, blixtar, mm. Rökbomber kan användas till att förblinda förföljande motståndare och att avleda uppmärksamhet. En rökbomb måste antändas med stubin innan den börjar ryka. Efter antändandet brinner den i 1T10 + 10 SR, och varje runda utvidgar sig det stinkande och kvävande rökmolnet en ruta. Då bomben slutat brinna lättar röken på lika många rundor som den brann. Utomhus går det dubbelt så fort i svag vind och betydligt mycket fortare i kraftig vind. Vinden kan även hindra att röken sprider sig; den blåser åt samma håll som vinden och kan inte sprida sig mot vindens riktning.

Blixtar används för att förblinda motståndare och förstöra deras mörkerseende. En blixt kreverar då den slår i marken, och därefter brinner den med en mycket intensiv magnesiumartad låga i 3T4 SR. En person inom två rutor som inte lyckas med ett svårt SNA-slag lyckas inte skyla blicken vid explosionen och är förblindad i 1T6 SR. En blixt gör 1T2 poäng i skada om man kastar den på någon (använd färdigheten Shuriken-jutsu för detta ändamål) och förblindar offret i 1T6 SR.

För varje föremål med stubin som ninjan skall tillverka skall SL slå ett färdighetsslag. Ett lyckat slag innebär att ninjan vet exakt hur länge stubinen brinner, ett misslyckat slag innebär att han måste lägga till eller dra ifrån 1T4 SR från beräknad brinntid för att få fram den egentliga brinntiden. En granat eller bomb som ligger på marken och inte har kreverat ännu kan släckas med ett vanligt SNA-slag.

För ett tillverka fyrverkeripjäser krävs att man har tillgång till mycket tid, mycket pengar och mycket utrustning. Ett laboratorium med mätglas, kolvar, fyrglas, mm, krävs vad man än skall göra.

Pyrotekniktabell

Typ	Kostnad	Tid
Rökbomb	30 sm	1 dag
Blixt	90 sm	3 dagar



NERVGREPP (YOBI-JUTSU)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 4
BC: 0

Genom att klämma till på vissa nervknutar kan en ninja med Yobijutsu på rollformuläret bedöva eller förlama en motståndare totalt. Vanligtvis förutsätter detta att motståndaren är överraskad eftersom ninjan måste komma i närkontakt, och det förutsätter dessutom att offret inte har någon rustning.

För att komma ur ninjans nervgrepp krävs att man på motståndstabellen övervinner ninjans FV med halva sin SNA. Om det lyckas är man dock fortfarande så medtagen att man inte kan göra något under nästa SR, men om man misslyckas så sitter man kvar i ninjans grepp tills medvetslöshet inträder och plågorna lindras för alltid. Detta sker efter ett antal rundor motsvarande offrets FYS x 2 minus ninjans FV, eller omedelbart om ninjan slår ett perfekt slag.

Om ninjan däremot skulle misslyckas med sin Yobijutsu innebär det att greppet är helt effektlöst och det tilltänkta offret är i högsta grad alarmerat. Ett fummel innebär dessutom att ninjan inte får göra annat än be i nästa SR (dvs ingenting). Yobijutsu kan endast användas mot människoliknande motståndare.

SMYGA OSEDD (NINJUTSU)

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 6
BC: 0

Denna färdighet är en kombination av tjuvfärdigheten Smyga och tjuvfärdigheten Gömma sig, skillnaden är bara att en ninja kan göra båda sakerna samtidigt. För att upptäcka en smygande ninja som lyckats med denna färdighet måste en rollperson lyckas med två slag på Finna dolda ting för att upptäcka honom. Misslyckas det ena märker han ingenting, såvida inte det andra slaget är perfekt. Samma modifikationer gäller som för Smyga och för att Gömma sig.

SPELA DÖD

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 4
BC: 0

Med denna färdighet kan en ninja bokstavligt sett spela död, dvs koppla av eller sänka alla kroppsliga funktioner, med följd att ninjan i alla avseenden blir skendöd. Andningen upphör, hjärt-, matsmältnings-, och tankeverksamheten sänks till ett minimum. Ninjan kan själv bestämma hur länge han skall befinna sig i detta tillstånd, men dock aldrig längre än i ett antal timmar motsvarande hans FV i färdigheten. Hur länge han skall spela död bestäms innan han försänker sig i denna dvala, och under denna tid kan ingenting väcka honom. Han vaknar av sig själv när den bestämda tiden ±30 minuter har förflutit. SL bestämmer slumpmässigt om ninjan vaknar på utsatt tid, en halvtimme innan, eller en halvtimme efter.

Denna färdighet kan emellertid vara riskabel. För varje timme som ninjan befinner sig i detta skendöda tillstånd tar han 1 KP i skada (avrunda uppåt), och för varje timme som han bestämt att han skall Spela död är det en viss chans att han inte behöver låtsas vara död längre utan dör av sig själv. Denna chans är 1% x den tid ninjan har spelat död (i timmar). Man slår ett slag efter varje timme.

Om ninjans KP skulle nå 0 under det att han spelar död blir han normalt medvetslös och färdigheten upphör att verka. Han måste dessutom lyckas med ett svårt FYS-slag för att inte dö.

Exempel: Ninjan Eki måste spela död för att undkomma sina förföljare. Han bestämmer sig för att han måste spela död i minst fem timmar för att vara på den säkra sidan. SL slår 1T3, resultat 3, vilket innebär att han kommer att vara "död" i fem och en halv timme, en halv timme extra. För varje timme som går skall SL slå 1T100 för att se om ninjan dör på grund av den behandling han utsätter sin kropp för. Efter första timmen är det 1% chans, efter den andra timmen 2% chans, osv. Då han vaknar upp efter fem och en halv timme har han förlorat 6 KP.

UTBRYTARKONST

Typ: Ninjafärdighet
Grundegenskap: SNA
Kostnad: 4
BC: 0

Denna färdighet tillåter en ninja att genom att koppla armar och ben ur led ta sig ur även de svåraste knutar och ta sig igenom de smalaste springor. Först måste SL bestämma en svårighetsgrad för den situation utbrytarkungen befinner sig i. Därefter slår ninjan ett färdighetsslag och lägger på alla möjliga modifikationer. Ett fummelslag innebär att ninjan tar 1T4 poäng i skada och sitter ohjälpligt fast. Ett misslyckande innebär att ninjan sitter ohjälpligt fast, medan ett lyckat slag visar att han kommer loss efter ett antal minuter motsvarande differensvärdet. Se-



dan kan det ju naturligtvis hända att någon upptäcker honom under den tiden, men då kan ninjan i alla fall dö med vetskapen han han skulle ha klarat sig.

Modifikationstabell

Svårighetsgrad	CL-modifikation
Lätt (lösa rep, 25 cm öppning)	+10
Normalt (medelhårda rep, 21 cm öppning)	±0
Svårt (hårda rep, stålvajer, kedjor, 18 cm öppning)	–10
Mycket svårt (extremt hårda rep, 15 cm öppning)	–20

Träning och erfarenhet

En rollperson kan förbättra sina färdigheter eller skaffa sig nya genom att skaffa sig erfarenhetspoäng. Varje erfarenhetspoäng man får gäller bara för en viss färdighet, och man bör anteckna alla erfarenhetspoäng man får vid den färdighet man får den i. Erfarenhetspoängen omvandlas sedan till färdighetsvärden på samma sätt som erfarenhetspoäng (se avsnittet om Hur man skapar en rollperson). Man kan skaffa sig erfarenhetspoäng på följande sätt:

- Ensamträning
- Träning med lärare
- Erfarenhet

Genom träning kan man inte öka en färdighet till högre FV än den grundegenskap den är baserad på. Skall man få högre FV måste det ske genom erfarenhet. Man kan dock aldrig få högre FV än grundegenskapen +7.

Ensamträning

Med ensamträning menas att man inte har tillgång till någon lärare utan att man försöker på egen hand. Detta är en långsam och svår metod, eftersom det är svårt att se vad man själv gör för fel. Normal målinriktad ensamträning är åtta timmar om dagen, sex dagar i veckan. För varje vecka som förflyter skall spelaren slå ett färdighetsslag, lyckas han får rollpersonen en erfarenhetspoäng, misslyckas han har veckan varit bortkastad. Vid ett särskilt slag får han två erfarenhetspoäng, och slår han ett perfekt slag får han tre. Tränar man bara sex timmar om dagen förlängs träningstiden med 50%, och tränar man bara fyra timmar om dagen tar det dubbelt så lång tid att lära sig något. Det går inte att träna mer än åtta timmar eller mindre än fyra timmar om dagen. För att kunna träna någonting ensam krävs dessutom en viss självdisciplin. I slutet av varje vecka måste rollpersonen lyckas med ett lätt PSY-slag, eller så har den veckan varit bortkastad.

Träningen måste äga rum vid tillfällen som ger möjlighet till koncentration på uppgiften i lugn och ro. Det går inte att träna under pågående äventyr, men det går bra att kombinera ett deltidsarbete med deltidsträning.

Den som tränar måste dessutom ha tillgång till visst material; en smed behöver en smedja, en bågskytt behöver ett vapen och ett ställe där han kan skjuta utan risk att träffa någon, en soldat behöver ett vapen. Vissa färdigheter kräver mindre, för att t ex ensam träna upp sig i att sjunga räcker det med en lugn och ostörd plats.

Träning med lärare

En person kan också tränas av en lärare som kan påpeka vilka fel eleven gör och visa hur man skall göra i stället. En lärare måste vara mästare i färdigheten, dvs ha nått FV 17, och han måste dessutom ha en INT på 13 eller mer. En lärare kan inte träna en elev i en färdighet om lärarens FV inte är mer än 3 högre än elevens.

En lärare undervisar oftast bara en elev åt gången, och denna elev har oftast blivit utvald bland många andra aspiranter som speciellt lovande. Det kan sålunda vara mycket svårt att finna en lärare som vill lära ut sina konster, och varje gång rollpersonen möter en oengagerad lärare måste han lyckas med ett KAR-slag och ett svårt PSY-slag för att bli antagen som ensam elev. Grundutbildning sker pga av kostnaden oftast i grupp. Träning med lärare omfattar alltid åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Varje vecka skall eleven slå två färdighetsslag för att se om han fått några erfarenhetspoäng. Han får lägga på följande modifikationer:

- För varje FV över 18 som läraren har i en färdighet: CL +5
- Om eleven är ensam: CL +10

Lärare i Jih-pun tränar oftast elever för nöjes skull och för att de skall föra hans skola vidare. Dugliga och lovande elever får därför oftast träna gratis mot att de sköter om läraren och hans hushåll. Eleverna måste dessutom lyda sin lärare blint, och visar de bristande disciplin, olydnad, olämplighet för träning, otillbörlig respekt, el dyl, blir de med största sannolikhet utkastade. Vanliga elever, som inte blivit antagna av något speciellt skäl, kan köpa lärarens tjänster för en summa motsvarande 10 x lärarens FV. Samma respekt och lydnad förväntas givetvis även utav dem. Ett enkelt sätt att se om eleven lyckas hålla sig i skinnet är att låta honom slå ett lätt PSY-slag.

För varje lyckat färdighetsslag får eleven en erfarenhetspoäng som han kan byta ut mot FV så snart han har tillräckligt många.

ERFARENHET GENOM ÄVENTYR

Rollpersoner kan även förbättra sina färdigheter genom att använda dem under äventyr. Detta gäller inte färdigheter ur kategori B, vilka endast kan förbättras genom träning. Varje gång som en rollperson använder en färdighet framgångsrikt första gången efter en sovperiod om minst sex timmar eller fyra timmars meditation får han en erfarenhetspoäng. Ett perfekt kast ger 1T3+1 poäng. Sedan kan rollpersonen inte få några fler erfarenhetspoäng i den färdigheten förrän han sovit i minst sex timmar (eller mediterat i fyra).

Erfarenhetspoäng kan inte växlas in till FV under pågående äventyr, utan rollpersonen måste vänta tills han får en sammanhängande viloperiod om minst sju dagar. Då kan alla erfarenhetspoäng rollpersonen samlat på sig omvandlas till FV.

Efter ett äventyr kan SL dela ut bonuspoäng till spelarnas rollpersoner. En rollperson kan få bonuspoäng genom att framgångsrikt ha utfört ett uppdrag (1-4 poäng), utfört en osedvanlig svår välgärning (1-2 poäng), eller för gott rollspelande (1-4 poäng). Det är svårt att ge några exakta riktlinjer, men en rollperson bör aldrig få mer än sammanlagt 10 bonuspoäng för ett enda äventyr. Bonuspoängen kan av spelaren godtyckligt fördelas över alla hans färdigheter med SL:s godkännande.

HUR MAN ANVÄNDER SINA ERFARENHETSPOÄNG

En rollperson kan köpa högre färdighetsvärden med sina erfarenhetspoäng. Detta fungerar på samma sätt som när en nyslagen rollperson köper FV för sina erfarenhetspoäng.

Den normala kostnaden för en färdighet står angiven vid den. Kostnaden ökar dock ju högre FV man vill ha. I Kostnadsökningstabellen anges hur mycket extra det kostar för höga värden.

Exempel: Gömma sig har kostnad 2. Detta innbär att de första tio FV kostar 1x2 poäng styck. FV 11-14 kostar 2x2 poäng styck. Om en rollperson vill köpa upp sig från FV 0 till FV 15 är beräkningen följande: De första tio kostar 2 poäng styck, vilket blir 20 poäng. De nästföljande fyra kostar 2x2 poäng styck, vilket blir 16 poäng. Det femtonde FV kostar 3x2 poäng, dvs 6. Summan blir 20+16+6=42 erfarenhetspoäng.

Kostnadsökningstabell

FV man vill köpa	Multipel
1-10	x1
11-14	x2
15-17	x3
18-20	x4
21-23	x5
24-26	x6
27-29*	x7

**Multipeln fortsätter att öka enligt samma mönster, dvs 30-32 blir x8, osv.*



STRID



> En skicklig soldat är inte våldsam
> En duglig kämpe är inte vredesfylld
> En mäktig erövrare söker inte slag
> En stor härförare är en ödmjuk man
> *Tao Te Ching 68*

Stridssystem

I Samuraj används ett stridssystem som är lite mer komplicerat än det vanliga, men samtidigt mer detaljerat och realistiskt. Det innebär mer arbete både för spelarna och SL men gör striderna betydligt intressantare, särskilt i hänseende till de japanska stridsteknikerna som var betydligt mer raffinerade än europeernas "hacka och hugg"-teknik. Det bör observeras att detta system tar längre tid att använda än det vanliga, och det kan därför kännas omotiverat att använda det i varje strid. SL får själv eller i samråd med spelarna avgöra om han skall använda det vanliga stridssystemet eller detta.

De japanska stridsteknikerna gick i stor utsträckning ut på att göra motståndaren hjälplös, eller alternativt döda honom på fläcken. Det var så gott som aldrig frågan om att bara hugga på måfå, utan varje slag var en del i en kombination med syfte att oskadliggöra motståndaren. Dessa metoder är betydligt enklare att simulera med detta stridssystem eftersom det delar in kroppen i olika träffområden. På en vanlig människa finns det sju träffområden: höger och vänster ben, mage, bröstkorg, höger och vänster arm, och huvudet. I stället för att som i grundreglerna ha ett visst antal KP för hela kroppen, har man KP för varje enskilt träffområde. Detta medför oftast att det sammanlagda antalet KP blir större, men samtidigt är det lättare att göra en fiende stridsoduglig; medan det tidigare behövdes kanske 15 poäng i skada för att göra honom medvetslös, behövs det nu endast 4 för att försätta hans svärdsarm ur stridbart skick. Det antal KP en rollperson har i varje träffområde är beroende av hans totala antal KP, vilket är (STO+FYS)/2. KP-tabellen nedan visar detta samband.

Om totala antalet kroppspoäng skulle överstiga 30 får man +1 på varje träffområde för var femte poäng.

När man strider träffar varje framgångsrik attack en viss del av kroppen. Denna kan vara beroende på var på sin motståndare rollpersonen försöker träffa eller bestämmas helt slumpmässigt. Att sikta mot en bestämd kroppsdel kan ha sina fördelar, men också sina nackdelar, vilket framgår längre fram i texten.

Vid en framgångsrik vanlig attack slår angriparen en tärning och tittar i träfftabellen för att avgöra var attacken träffar. Delområdet anger var på träffområdet som skadan vållas. En person kan bära olika former av rustning så det är viktigt att veta vilket skydd personen har på den aktuella punkten.

Träfftabellen

A 1T100	B 1T100	Delområde	Träffområde[1]
01-08	01-05	Vrist[3]	Ben[2]
09-26	06-25	Lår	Ben[2]
27-40	26-30	Höft	Ben[2]
41-55	36-50	Mage	Mage
56-60	51-75	Bröstkorg	Bröstkorg
61-75	76-85	Underarm	Arm[2]
76-85	86-90	Överarm	Arm[2]
85-90	91-95	Axel	Arm[2]
91-92	96-97	Ansikte	Huvud
93-95	98-99	Skalle[4]	Huvud
96-00	100	Hals	Huvud

1) *Betecknar från vilket träffområde KP dras.*
2) *Slå vilken tärning som helst: Jämnt tal=höger, Udda tal=vänster.*
3) *Endast vapen med vapenlängd 2 eller mer. Kortare vapen träffar låret.*
4) *Hela huvudet utom ansiktet och halsen*

KP-tabellen

	Totala kroppspoäng					
Träffområde	5-7	8-11	12-15	16-20	21-25	26-30
Höger ben	3	4	5	6	7	8
Vänster ben	3	4	5	6	7	8
Mage	3	4	5	6	7	8
Bröstkorg	4	5	6	7	8	9
Höger arm	2	3	4	5	6	7
Vänster arm	2	3	4	5	6	7
Huvud	3	4	5	6	7	8



Kolumn A används vid vanliga närstridsattacker. Kolumn B används för projektilvapen och för anfall då motståndaren inte kan försvara sig, till exempel vid anfall bakifrån.

SKADORS EFFEKTER

All skada räknas av från både totala KP och och träffområdets KP.

- Om rollpersonens totala antal KP når 2 har han halverad CL på alla färdigheter.
- Om rollpersonens totala antal KP når 1 kan han inte använda några färdigheter alls. Det enda han kan göra är att krypa undan striden, tala tyst med någon, el dyl. Han kan inte lägga första förband eller använda besvärjelser.
- Om rollpersonens totala antal KP når 0 blir han automatiskt medvetslös pga chock och blodförluster. Han förblir medvetslös i 1T4 timmar. Om totala antalet KP kommer ner till negativa FYS-värdet dör personen av sina skador.
- Om antalet KP i ett träffområde når noll blir det området obrukbart och går inte att använda. Det kan sägas motsvara att smärtan i den kroppsdelen är så intensiv att man helt enkelt inte förmår använda den. Om den skadade kroppsdelen är "oviktig", t ex ett ben eller den aviga armen, kan den skadade genom att göra ett svårt PSY-slag tillåtas fortsätta striden med kvarvarande kroppsdelar. Om ett ben blivit skadat måsta han stå på knä, om en arm blivit skadad hänger den slapp vid sidan. Tänk på att man behöver två armar för att utöva läkekonst.
- Om bröstkorgens eller magens KP når 0 faller rollpersonen till marken och är oförmögen att göra någonting annat än att krypa undan striden tills hjälp anländer. Var sjätte SR blöder han dessutom ytterligare 1 poäng på totala KP tills någon framgångrikt gjort Läkekonst eller lagt HELA E1 på honom.
- Om huvudets KP skulle nå 0 blir rollpersonen omedelbart medvetslös. Han fortsätter att befinna sig i detta tillstånd ytterligare 1T100–FYS minuter (dock minst 5). När han sedan vaknar till liv kan han inte göra någonting förrän huvudet läkts så pass mycket att KP kommit upp till ett positivt värde.
- Om rollpersonen skulle dra på sig dubbelt så mycket skada i en kroppsdel som den egentligen tål, är den delen kritiskt skadad. En kritiskt skadad arm eller ben kommer aldrig att kunna användas normalt igen. SL skall slå 1T10 för att avgöra vad som händer med offret. En kritiskt skadad mage eller bröstkorg orsakar omedelbar medvetslöshet, och offret förblöder inom FYS SR. Det enda som kan rädda honom är en en lyckad Läkekonst med –50 på CL (stoppar blödningen) eller besvärjelsen HELA E3 (stoppar också blödningen), samt att rollpersonen klarar ett svårt FYS-slag. Annars dör han. Ett kritiskt skadat huvud är krossat eller avhugget; rollpersonen dör omedelbart.
- Om ett trubbigt vapen (jo, jitte, sai, kiseru, nunchako, tonfa, bo-ken, bo, tetsubo) träffar höften och gör en kritisk skada dör offret inom 1T6 SR, om ingen lägger en HELA E5 på honom (skadan läks inte av detta, men han dör inte av den).

För varje förlorad KP i en kroppsdel får man –10 på CL i alla färdigheter som kräver att den kroppsdelen är hel. Om man har förlorat tre KP i en arm har man således –30 på alla attacker, även med tvåhandsvapen och båge (sparkar påverkas dock inte). Om man förlorar hälften av sina KP i ett ben halveras ens förflyttningsförmåga.

När man lägger besvärjelsen HELA på en rollperson läggs den på en viss kroppsdel. Man läker lika många poäng i totala KP. Om besvärjelsen läker fler poäng än vad som finns i den skadade kroppsdelen läker den resten av poängen på annan valfri plats i kroppen. Vanlig läkning och färdigheten Massage fungerar efter samma mönster. Observera att Massage endast kan läka skador som tillfogats av trubbiga vapen.

I praktiken fungerar detta stridssystem som det gamla; man slår 1T100 och ser om attacken lyckas. Gör den det slår SL eller spelaren 1T100 för att se var den träffar och en tärningskombination beroende på vapnet för att se hur mycket skada attacken gör. SL måste använda sitt sunda förnuft i vissa ovanliga situationer, en attack med en dolk bakifrån träffar knappast ett ben, osv. Slå om i så fall.

Ibland kan man vilja träffa en person i en viss kroppsdel. Anfallaren får då –25 på CL. Om attacken lyckas träffas den önskade kroppsdelen, vilken det är måste uppges innan attacken sker. Om attacken misslyckas med mindre än 10 poäng träffar attacken en intilliggande kroppsdel, t ex bröstkorgen eller huvudet om man siktar på halsen.

Exempel: Samurajen Hotomaru möter en ninja i närstrid, och SL bedömer att striden är så viktig att han räknar ut KP i separata kroppsdelar för ninjan. Hotomaru har normalt 75% CL, men efterom han slåss med en tetsubo bestämmer han sig för att sikta mot ninjans höft, ett dödande slag om det är tillräckligt hårt. Han har således 50% CL, och eftersom han slår 53, misslyckande med mindre än 10, missar han höften, men träffar i stället något av de intilliggande träffområdena, magen eller låret. SL slår en tärning och bestämmer att han i stället träffar ninjans lår.

Besvärjelser som vållar skada, t ex BLIXT, ELD, och FROST drabbar inte en speciell kroppsdel, utan deras skada dras av från den totala kroppspoängen. Detta gäller även elementarers förmåga att skada

(utom Gonomen och Golem, som utför vanliga närstridsattacker). Besvärjelsen ENERGISTRÅLE träffar dock en kroppsdel som en vanlig projektil.

Tabell för kritiska arm- och benskador

1T10	Resultat
1-3	Benet i kroppsdelen är avbrutet. Det måste spjälkas men kommer att kunna användas i framtiden, dock med –15 på CL i alla de färdigheter som kräver att denna kroppsdel är hel.
4-5	Fult sår i armbågen/knäet. Kroppsdelen kommer efter sju veckors sängläge att läka så illa att leden aldrig kommer att kunna böjas igen. Hand/Fot fungerar dock som vanligt. Skadan minskar CL med 20 får alla färdiogheter som kräver att man använder den skadade kroppsdelen. Om det är ett ben som är skadat så minskas dessutom förflyttningen till L6.
6-7	Nervbanorna är av, kroppsdelen kommer att vara förlamad resten av livet och så småningom förtvina till följd av inaktiviet.
8-9	Muskler och senor i kroppsdelen är av, men kommer så småningom att kunna läkas ihop. Offret får dock –25 på CL i alla de färdigheter som kräver att denna kroppsdel är hel.
10	Benet i kroppsdelen är krossat. Kroppsdelen måste amputeras.

INFEKTIONER

En varelse kan ådra sig infektioner vid skador, eftersom vapen även om de är blankpolerade sällan är antiseptiska. Detta gäller även djurs naturliga vapen, men inte obeväpnad strid och trubbiga vapen. Man slår för varje kroppsdel efter en strid. Har skadan tillfogats av ett vanligt eggvapen är chansen 1% per poäng skada det gjort att såret är infekterat. Särskilt smutsiga, och djurs naturliga, vapen har 3% chans per poäng skada att infektera ett sår. En ådragen infektion har 5% chans att utveckla kallbrand inom 1T4 veckor, vilket leder till att den infekterade kroppsdelen måste amputeras. Kallbrand i huvud, mage, eller bål leder till döden.

När man har en infektion i kroppen innebär det att man inte kan hela några KP i den drabbade kroppsdelen. Personen är matt och febrig och kan inte göra någonting aktivt under de 1T4 veckor det tar för infektionen att läka (såvida den inte leder till kallbrand). En infektion kan läkas av en HELA E4, men kallbrand påverkas inte av HELA.

AMPUTATION

Efter en amputation är personen oförmögen att göra någonting aktivt under de fyra veckor det tar för såret att läka. Hans FYS minskar permanent med det antal KP den amputerade kroppsdelen hade, vilket också påverkar hans totala KP.

SÄRSKILD ELLER PERFEKT TRÄFF

En särskild träff i strid ger vapnets maximala skada plus maximal skada för SB. En perfekt träff har samma resultat, men offret får inte tillgodogöra sig någon form av rustning eller skydd.

RUSTNINGAR

Det nya stridssystemet gör att man kan plocka ihop rustningar i olika delar i stället för att bara köpa hela rustningar färdiga. Rustningsdelar indelas i olika typer beroende på vilket eller vilka träffområden som täcks. Man kan ha flera olika rustningar på samma kroppsdel, men tänk då på att vikten ökar.

Samurajen är, tvärtemot vad många tror, ofta bättre rustad än sin västerländske kollega. Den rustning han använder, o-yoroi, är betydligt lättare, även om den kanske inte erbjuder lika gott skydd överallt. Den skyddar dock bra mot krosskador, vilket den västerländska ringbrynjan inte gör. En jihpunsk hel rustning sattes på i följande steg:

Kläder: En tunn, knälång kimono och ett par byxor skyddar så att rustningen inte skaver mot kroppen.

Benen: En kortskaftad, två-tåig sko av tyg eller läder, tabi, sätts på foten, och ovanpå denna en waraji, en sandal i järn eller läder. På vristen sätts en kyahan och en sune-ate för att skydda mot hugg och slag. Framsidan av låren skyddas av haidate, järn- eller läderskydd som hänger utanpå byxorna.

Armarna: På händerna bärs handskar av smidigt läder. På armarna bär man kote, ärmar av stoppat tyg med ringbrynja utanpå. På kote finns sedan förstärkningar av järnplåtar. Ärmarna fästs i en wakibiki som skyddar axelpartiet och överdelen av bröstkorgen.

Kroppen: På bålen bär man en do-maru, en metallförstärkt läderväst hopknuten i ryggen. På domaru hänger kuzasuri, höftplåtar. Utanpå do-maru kan man dessutom bära en do, en metallplatta som skyddar magen och diafragma. För att skydda axlarna bär man de karaktäristiska sode, de stora fyrkantiga axelplåtarna. Dessa är vanligtvis gjorda av metallplåtar hopknutna med silkestråd.

Huvudet: Krigaren bär en halskrage som kallas nodowa och en hjälm som kallades kabuto. Många samurajer har dessutom en mempo, en ansiktsmask i metall som både skall skydda ansiktet och skrämma motståndaren.

Denna beskrivning skildrar de huvudsakliga delarna i en rustning och deras funktion. Materialen och utförandena är lika många som antalet rustningar, och det är därför omöjligt att säga att "så är det" "så ser det ut".

En vanlig ashigarus rustning består oftast bara av en hara-ate, en väst av metall-lamellerat läder som endast skyddar bröstet och magen. Till detta bär han en jingasa, en öppen, vidbrättad hjälm, och eventuellt arm- och benplåtar.

Laminerad rustning består av metallplåtar fastsydda på ett underlag av tyg eller läder och som lagts på varandra, dvs i dubbla lager.

Lamellerad rustning består av metallskenor hopfästa i varandra, dvs kant i kant, som sedan fästs vid ett underlag av tyg eller läder.

Hela rustningar

Varelser som inte använder det nya stridssystemet kan skaffa rustningar enligt följande tabell. Dessa rustningar antas täcka hela kroppen.

Typ	Abs	Vikt
Tjockt tyg	1	A
Läder	2	C
Förstärkt läder	3	E
Ringbrynja	5	H
Förstärkt ringbrynja	7	J
Hel rustning med lamellerade skydd	7	J
Hel rustning med laminerade skydd	8	K

Vikt och pris

Vikten och priset på en rustningsdel beräknas med hjälp av tabellen här nedan. Vissa rustningsdelar har en bokstav i stället för en siffra i "vikt"-kolumnen. Dessa delars vikt är beroende av storleken hos den som använder dem. Även för lättare rustningar varierar vikten, men skillnaderna där är marginella ur spelteknisk synvinkel.

Rustningsdelar

Kroppsdel	Abs	Vikt
Huvudet		
Kabuto (öppen metallhjälm, skyddar hela huvudet)	6	1,5
Jingasa (öppen metallhjälm, skyddar skallen)	4	1
Hanburi (öppen läderhuva, skyddar skallen)	2	0
Mempo (ansiktsmask)	6	0,5
Nodowa (halsskydd)	6	0,5
Brynjehuva (skyddar skalle och hals)	4	0,5
Armar och axlar		
Tjockt tyg	1	0,5
Läder	2	1
Ringbrynja	5	A
Kote (Tyg, ringbrynja, och metallplåtar)	13	D
Metall (armskena)	7	A
Lamellerad sode (axelskydd)	6	1
Laminerad sode (axelskydd)	8	1,5
Vrist		
Tjockt tyg	1	0,5
Kyahan (benskena av läder)	2	1
Lamellerade benskenor (endast ben)	6	A
Sune-ate (metallskenor)	8	A
Lår och höfter		
Tjockt tyg	1	1
Läder	2	1,5
Lamellerad haidate	6	A
Laminerad haidate	8	B
Bröstkorg och mage		
Tjockt tyg	1	1
Läder	2	1,5
Haramaki (förstärkt läder, skyddar bålen)	3	A
Ringbrynja (långa ärmar, knälängd)	5	B
Do (metallplatta som skyddar magen)	8	1,5
Lamellerad hara-ate (skyddar ej ryggen, men låren)	6	D
Laminerad hara-ate (skyddar ej ryggen, men låren)	8	E
Lamellerad do-maru (skyddar hela bålen och höfterna)	6	E
Laminerad do-maru (skyddar hela bålen och höfterna)	8	F



Rustningsvikter

	Bärarens STO			
	5-8	9-12	13-16	17-20
Viktbokstav	Vikt i BEP			
A	1,5	2,0	2,5	3,0
B	2,0	2,5	3,0	3,5
C	2,5	3,0	3,5	4,5
D	3,0	4,0	5,0	6,0
E	4,0	5,0	6,5	7,5
F	4,5	6,0	7,5	9,0
G	5,5	7,0	9,0	10,5
H	6,0	8,0	10,0	12,0
J	7,0	9,0	11,5	13,5
K	7,5	10,0	12,5	15,0

Rustningsprsier

Rustningsdel*/material	sm/BEP
Tjockt tyg	20
Läder	30
Förstärkt läder	70
Ringbrynja	200
Lamellerad metall	125
Laminerad metall	175
Metallplåt	100
Kote	300
Haidate	200
Do-maru	225
Hara-ate	175
Hjälmtyp	**sm**
Hanburi	35
Jingasa	100
Kabuto	350

**Vissa rustningsdelar består av flera material. Kostnaden för dessa är angiven separat för varje rustningsdel.*

Allmänna kommentarer

En samuraj har oftast två rustningar, en som används vid ceremonier och högtidliga tillfällen (såsom större slag), och en som används i mer vardagliga situationer (mindre stridigheter). De ceremoniella rustningarna var ibland gjorda av lackerat rispapper och bambu, så att de skulle se ut som en riktig rustning. Rustningarna har enhetliga färger och mönster på alla delar, och det ser inte bra ut om man plockar saker här och var. Den vackra utsmyckningen ger rustningarna ett högt dekorativt värde och priserna i tabellen kan därför verka lite höga. Om man köper lösa delar minskas priset med 25%. Rustningen sätts ihop med otaliga band och remmar, och en hel o-yoroi tar minst tjugo minuter att sätta på sig. Räkna med två till tre minuter för varje del. Om man inte har tillgång till belysning tar det dubbelt så lång tid. Rustningen är (nästan) lika viktig för en samuraj som hans daisho, och den som tar en fallen fiendes rustning kan räkna med att få hela dennes släkt efter sig.

Tänk på att man aldrig, under inga omständigheter, kan simma i metallrustning, och att en person som försöker sova i rustning med 99% säkerhet kommer att få en sömnlös natt.

Tänk även på att det anses vara en förolämpning för alla i ens omgivning att gå med rustning på sig, utom i strid förstås. Rustningarna används enbart i krig och då endast i själva bataljerna. Vakter och andra ordningsmän kan bära lätta rustningar i sitt yrkesutövande, men t ex en legoknekt som anländer till en stad i rustning kan få stora problem med de samurajer i staden som tar anstöt av att man ser sig tvingad att bära rustning i deras omgivning.

ATTACKER SIST I EN SR

Den inbördes ordningen för attacker som skall ske sist i en SR avgörs av de inblandades SNA. Högst SNA slår först osv.

INITIATIV (IN)

En rollpersons initiativ (IN) lika med hans SNA+1T6, plus eventuella modifikationer. Ett nytt slag görs först i varje SR.

Om båda kämparnas IN är lika hög, avgör SNA; den som har högst SNA anfaller först. Om båda kämparna i detta läge har samma SNA sker deras attacker samtidigt. Ingendera kan i så fall parera utan att avbryta sin attack. I så fall kan den som avbryter sin attack parera med halverad CL, förutsatt att inte den andre också avbryter attacken.

TVÅ HANDLINGAR I SAMMA SR

Det förekommer ganska ofta att en rollperson tillåts göra två stridshandlingar i samma SR. Det kan röra sig om en person som slåss med två vapen, om en rollperson med ett vapen som tillåter en attack och en parad i samma SR, eller om en teknik som tillåter två attacker i samma SR.

Om rollpersonen har ett vapen som tillåter en attack och en parad i samma runda har han följande alternativ:

- Att både anfalla och parera i samma SR. Han har samma chans att lyckas parera som han har att lyckas med en attack. Paraden sker samtidigt som motståndarens attack, och anfallet kommer antingen före eller efter detta beroende på vem som har initiativet. Den som har högst IN anfaller alltid först (såvida han inte väljer att bara parera).

- Att bara anfalla i rundan. Han får dock bara göra en attack, men CL muliplíceras med 1,5 (avrunda nedåt).
- Att bara parera i rundan. Han får dock bara göra en parad, men CL muliplíceras med 1,5 (avrunda nedåt).

Man får alltså INTE anfalla två gånger eller parera två gånger i samma SR med ett sådant vapen.

Om rollpersonen har två vapen, oavsett vilka, har han följande alternativ:

- Att anfalla med båda. Den första attacken kommer på normal plats i rundan, beroende på de stridandes initiativ. Om den första attacken pareras med motståndarens enda vapen, ökar CL på den andra attacken med 10%. Den andra attacken sker alltid sist i rundan.
- Att parera med båda. Han kan då parera två attacker eller en attack två gånger (om han missar sin första parad får han försöka igen med det andra vapnet). Vilket av dessa han väljer måste dock uppges innan SR börjar.
- Att anfalla med det ena vapnet och parera med det andra. Paraden kommer samtidigt som motståndarens attack, och anfallet kommer på normal plats beroende på vem som har initiativet.
- Attacker med komponenterna Dubbelslag och Dubbelspark sker samtidigt, på normal plats beroende på vem som har INitiativet.

Krångligt? Här kommer ett exempel som kanske gör det lite klarare:

Samurajen Masahide slåss med en katana (CL 75%) mot ashigarun Kurai som har en sai i vänster hand (CL 45%) och en wakizashi (CL 45%) i höger. Båda har SNA 16. I den första SR väljer Masahide att göra en attack och en parad, och Kurai väljer detsamma. Den snabbe samurajen slår sex på initiativslaget, vinner det och träffar med sitt första slag (han slår 36), men Kurai lyckas parera med sin sai. Därefter anfaller Kurai med sin wakizashi, men missar. Slut på SR 1. Om den sista attacken hade träffat hade Masahide fått parera.

I den andra stridsrundan väljer Masahide samma som förra rundan, men Kurai väljer att sätta allt på ett kort och göra två attacker. Båda slår 1 på sina initiativslag. Attackerna sker då i exakt samma ögonblick, och solen glittrar i deras klingor då de skär genom den klara luften. Kurai vågar dock inte låta samurajen hugga på honom bara så där, så han avbryter sin attack och väljer att parera med halverad chans (28%). Masahide litar dock på sin rustning och fullföljer slaget. Kurai lyckas dock med sin parad, (han räddar dagen med en 27:a), och inget händer den här rundan heller.

I den tredje SR väljer båda stridande att göra samma sak som i den tidigare. Kurai lyckas vinna initiativet och gör sin första attack (med sin sai). Visserligen misslyckas attacken, men Masahide förbrukar sin parad och trots att han med sin attack lyckas göra 2 poäng i skada i Kurais mage får denne +10% CL på sin andra attack. Wakizashin träffar Masahide i benet och gör fyra poäng i skada.

I den fjärde SR börjar Masahide tröttna på det här. Han är ju trots allt samuraj och skall inte ha några problem med en vanlig ashigaru. Han satsar på enbart en attack. Kurai anar att han retat upp samurajen med sin benträff, och i kombination med smärtan i magen beslutar han sig för att bara parera i den här rundan, så trots att Kurai igen får högre IN hugger Masahide först. Han har nu 115% chans att träffa och lyckas faktiskt. Kurai försöker förtvivlat parera med sin wakizashi men misslyckas. Han har nu bara sin sai att lita till. Tärningarna rasslar...slår i bordet... rullar....s tannar... 86! Masahide katana träffar med förödande kraft Kurais halspulsåder, och med ett ljud som av höststormarnas lek i de stora bokskogarnas blad pumpas Kurais blod ut i mörkröda kaskader på den nyfallna snön.

FASTHÅLLNING

I vissa situationer kan det vara lämpligt att försöka gripa tag i sin motståndare och försöka hålla fast honom. Man genomför detta som en normal attack med STO+SMI+STY som CL. Om den lyckas skall anfallaren sedan försöka övervinna motståndarens STY med sin egen STY. Lyckas detta håller angriparen fast försvararen. Varje omgång som detta fortgår måste ett nytt slag på motståndstabellen göras. Ingendera kan under tiden utföra några andra handlingar.

VAPEN ELLER TEKNIKER SOM KRÄVER SPECIALREGLER

Spjutattack från galopperande häst

När man utför en spjutattack från hästryggen och har haft en ansats på minst 15 meter får man använda hästens SB i stället för sin egen, eftersom man har tillgång till hästens rörelseenergi i anfallet. Det finns en viss chans att vräka sin fiende ur sadeln. Om de antal poäng skada vapnet förorsakade (inklusive SB) övervinner den träffade ryttarens STO kastas han 1T4 meter ur sadeln. Om offret befinner sig på marken kastas han omkull. Denna stridsmetod är mycket sällsynt i Jih-pun. Samurajer, som normalt är de enda som strider till häst, föredrar att använda andra vapen.

Spjut mot springande varelser

Använder man en yari mot en varelse som kommer springande kan man försöka sätta vapnets bakända i



marken och spetsa varelsen på spjutet. Detta fungerar som en vanlig attack under stridens första SR (se avsnittet om vapenlängdens inverkan på strid). Om attacken lyckas gör vapnet vapnet sin normala skada plus målets skadebonus. Från och med stridens andra runda övergår man till att slåss på vanligt vis.

AVSTÅNDSVAPEN

Miss av avsett mål

Om ett avståndsvapen missar sitt avsedda mål fortsätter det i en rät linje 50% längre än avståndet till det avsedda målet (dock ej mer än maximala räckvidden). Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål i projektilbanan för att se om missilen träffar något. Chansen är 1% per STO-poäng. Projektilbanan anses vara 1,5 meter (1 ruta) bred.

Målets rörelse

Om man beskjuter ett mål som rör sig halveras träffchansen. Man genomför halveringen innan man drar av för avstånd.

Avstånd

Avståndet mellan skytten och målet påverkar träffsannolikheten för avståndsvapen av alla slag. Om man beskjuter ett mål som befinner sig närmare än halva vapnets räckvidd blir det inga avdrag för avståndet. Om målet befinner sig på mellan halva och tre fjärdedelar av räckvidden minskas träffchansen med 25. Om målet befinner sig på mellan tre fjärdedelar och hela räckvidden minskas träffchansen med 50.

Det går att skjuta längre än vapnets räckvidd. Om man beskjuter ett mål som befinner sig på mellan räckvidden och 1,5 gånger räckvidden som minskas träffchansen med 75.

VAPNETS TYNGD

En rollperson kan hantera ett vapen som egentligen är för tungt för honom under vissa förutsättningar:

- Om ett enhandsvapens STY-grupp är 1 steg högre än vad rollpersonen egentligen klarar av kan han använda det som tvåhandsvapen, förutsatt att båda händerna får plats på vapnet. Denna situation kan t ex uppstå om rollpersonens STY har minskats av besvärjelsen MINSKA. Eftersom fattningen och stridstekniken är annorlunda för tvåhandsvapen kan man inte använda sin enhandsfärdighet, utan tvåhandsfattningen fungerar som en ny färdighet. Denna regel gäller inte kast- och projektilvapen.
- Om en rollperson vill använda ett vapen vars STY-grupp är 1 steg för hög normalt, halveras hans CL.
- Om ett vapen har fattningen 1-2H kan det användas både som enhands- eller som tvåhandsvapen utan svårigheter. Det angivna STY-kravet är för tvåhandsfattning. Om man skall använda det som enhandsvapen är STY-gruppen 1 steg högre än vad som anges. När man tränar sig i att använda detta vapen tränar man det både med enhands- och tvåhandsfattning, och färdigheten kan inte påverkas negativt beroende på vilken fattning man använder.

VAPENLÄNGDENS INVERKAN PÅ NÄRSTRID

Ibland kan ett vapens längd spela stor roll i närstrid. Om två personer går in i närstrid skall man lägga till vapnets Vapenlängd till INitiativet den första stridsrundan. I de följande stridrundorna beräknas INitiativet normalt.

JIH-PUNSKA VAPEN

AIGUCHI

En aiguchi är en kniv som skiljer sig från den vanliga tanton genom att den inte har någon tsuba, handskydd, och den är därför lättare att gömma och att dra snabbt. Den är dessutom spetsig och lämpar sig därför bättre för lönnmord än tanton.

BO

En bo är en stav gjord i något hårt, tungt, och inflexibelt träslag. Den är vanligtvis 175–200 cm lång och får användas till att både parera och anfalla i samma SR. Bo är ett vanligt vapen hos munkar och präster som använder sin stav att försvara sig med. Bo används också, liksom många andra jih-punska "vapen", i tider då det är förbjudet att bära vanliga vapen, eftersom ingen kan beröva en vandrare hans vandringsstav. Den snurras ofta flera varv runt kroppen vid en attack för att sätta fart på den, vilket ser häftigt ut, men kräver mycket svängrum.

BO-KEN

Detta är en trästav formad på exakt samma sätt som en katana. Den har samma vikt, samma balans, samma grepp, osv, men bladet är av trä i stället för stål. De används vid träning, men många krigare blir så förtjusta i den så att de föredrar bo-ken framför katana och använder den även i vanlig strid. Med en bo-ken kan man både parera och anfalla i samma runda. Även personer som är berättigade att bära



dai-sho, buke och kuge, men som av ett eller annat skäl inte vill eller kan bära de riktiga stålvapnen bär bo-ken. Detta gäller t ex läkare som tycker att det är moraliskt felaktigt att skada någon, eller rådgivare som inte har råd att köpa sig en katana och en wakizashi.

CHUKONU

En chu-ko-nu är ett repeterarmborst som kan laddas med upp till tio pilar åt gången. Därefter kan man avlossa dem med en hastighet av en pil per SR. Magasinet sitter ovanpå bågen, så att pilarna trillar ner och lägger sig i loppet då man drar tillbaka spännanordningen. Vid mantelrörelsen drar man dessutom tillbaka bågsträngen. Ett jih-punskt armborst har inte samma genomslagskraft som ett västerländskt, men det går å andra sidan snabbare att ladda om. Dessa vapen är ovanliga och svåröverkomliga.

DAI-KYU



Den jih-punska långbågen. Den skiljer sig på många punkter från sin västerländska motsvarighet, även om den är lika fruktansvärd i genomslagskraft. Genom att den är assymetrisk, dvs handtaget sitter inte på mitten, är den betydligt enklare att använda från hästryggar och från knästående, men den är samtidigt svårare att sikta med och betydligt svårare att tillverka. Bågmakare är ett mycket högt ansett yrke i Jih-pun, och har man någon gång försökt göra en dai-kyu förstår man varför. En daikyu är vanligtvis 180–220 cm lång, och kan användas med flera olika pilar:

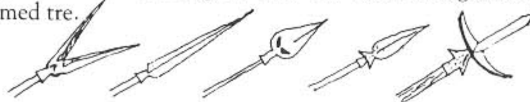
Rustningsgenomträngande pilar har långa, mycket smala spetsar som lätt kan tränga igenom metallrustningar. Dessa pilar kallades Togari-ya och kan endast användas till dai-kyu. Den gör en poäng mindre i skada, men i gengäld halveras rustningens absorbering.

Magrensaren har två små knivblad som stack ut från den egentliga pilen, och den gör därför fruktansvärda skador på en oskyddad motståndare, men den har svårt att tränga igenom en rustning. Vidare medför de extra spetsarna att pilens flygegenskaper försämras, och det är därför svårare att träffa. Detta visas genom att den gör dubbel skada, men skytten har –15% på CL och rustningar har dubbel absorbering mot den. Denna pil, som även kallas watakushi, kan inte användas till han-kyu.

Visslar-spetsen fungerar ungefär som en siren. Spetsen är gjord av trä och uppborrad så att luften kan strömma igenom den i flykten. Det tjutande ljudet som uppstår kan höras flera kilometer och används som varningssignal. Om man skjuter den på någon har man –20% chans att träffa, och spetsen gör bara 1 poäng i skada. Denna pil kallas även hiki-me.

Pilträdslövet. Denna pil är kanske den vanligast förekommande pilen i Jih-pun. Spetsen är formad som ett pilträdslöv. Den gör normal skada.

Grodskrevet är en spets, eller egentligen två spetsar, formade som ett "V" med ändarna framåt. Den används för att skjuta av linor, trådar som håller ihop rustningar, mm, eller helt enkelt för att göra så mycket skada som möjligt. Den har 10% större chans att skjuta av en smal sak, ett bamburör eller ett snöre, än en vanlig pil, men om man skjuter den på en person med rustning får den sin absorbering ökad med tre.



Alla sorters pilar är upp till en meter långa, och spetsarna är ofta graverade med vackra mönster och artistiska utsmyckningar vilket gör dem till små konstverk i sig själva. Även pilmakarna är högt ansedda för sitt yrkes skull.

FUKIDAKE

En fukidake är ett blåsrör, använt endast av ninjor. Det består av en eller flera sektioner, vardera ungefär 60 cm lång. Det används antingen till att blåsa förgiftade pilar eller till att spruta ut pulvriserade droger på en motståndare och därigenom söva, förblinda, eller rent av döda honom. När ninjan är tvungen att gömma sig i en flod eller sjö kan hans fukidake även användas som snorkel.

FUKIYA

Fukiya är de pilar som man skjuter iväg med fukidake. De kan även gömmas inne i munnen och spottas ut på en motståndare. De gör ingen skada, men om de träffar kan de irritera en motståndare eller förgifta honom. Slå 1T8 för varje pil som träffar. Om resultatet är högre än rustningens absorbering verkar giftet. Förgiftade pilar kan inte förvaras i munnen.

GUNSEN

Gunsen är ett annat namn på tessen (se denna). Den kan även kallas gumbia.

HAN-KYU

En han-kyu är den vanliga jih-punska pilbågen. Den är upp till en meter lång och har en mer konventionell bågform än dai-kyu. En variant av han-kyu är kulbågen, med vilken man kan skjuta stenar och lerkulor i stället för pilar. En han-kyu motsvarar en västerländsk kortbåge.

JITTE



Jitte är ett defensivt vapen som används huvudsakligen av polisen under feodaleran. Den består av en 40–50 cm lång järnstång med en klyka på. Denna klyka används för att fånga motståndarens klinga i och därefter vrida vapnet ur handen på honom. Om han har ett enhandsvapen räcker det med ett särskilt slag för att lyckas med detta, men ett tvåhandsvapen kräver ett perfekt slag. Jitte kan även användas för att slå med, men detta är oftast endast i nödfall eller för att distrahera motståndaren.

JO

Detta vapen består av en smal pinne i något hårt träslag, 50–75 cm lång. Den hålls i ena handen, och oftast har man en i varje hand. I övrigt påminner den mycket om bo.

KAMA



Liksom bo, gunsen, kiseru, och tonfa, är kama ett vapen som egentligen inte är ett vapen. Den utvecklades ur böndernas vanliga skäror och används i områden där vanliga vapen inte är tillåtna. Den består av ett 30–40 cm långt träskaft med en böjd klinga längst fram.

KATANA

Katana är *svärdet*, en samurajs heligaste ägodel och hans vapen i strid. Han lämnar det så gott som aldrig ur sikte, ty en samuraj som blivit av med sin katana kan inte få någon vila förrän han återfunnit den. Detta svärd går ofta i arv från far till son i samurajfamiljer och är en symbol för hela familjens ära. Att bara våga röra en samurajs katana, eller ens dess skida, ses som en väldig förolämpning mot hans familj och kan bara bestraffas på ett sätt.

Vid framställningen viks svärdsämnet dubbelt flera gånger innan det smids ut, viks igen och smids ut, viks igen, osv. Därigenom blir klingan både smidig och hård på samma gång. Katanans klinga är eneggad, 70–80 cm lång och lätt böjd. Den är ofta etsad med slingrande ornament, böner, eller ägarnas familjeträd. I och med att klingan fortsätter in i handtaget utan att smalna av har inte man samma problem som västerlänningarna, vars vapen ofta går av just vid fästet där klingan smalnar av för att bilda stomme för handtaget. Katana hålls med bägge händer, och för att skydda dessa finns en s.k. tsuba, en rund metallskiva, fäst framför handtaget. Katana bildar tillsammans med sin korta motsvarighet, wakizashi, en samurajs dai-sho, tecknet på hans samuraj-värdighet, ty endast samurajer får bära dessa vapen tillsammans.

KAWA-NAGA

En kawa-naga består av en lång lina eller smal kedja, med en krok i ena änden och en tyngd i den andra. Den används både som klätterredskap och som vapen, främst för att haka tag kroken i motståndarens kläder eller rustning för att snärja honom. Detta är ett populärt ninjavapen eftersom den är lätt att gömma och har många användningsområden, men kan även användas av vanliga personer.

KISERU



En kiseru ser ut som en lång pipa, oftast gjord i metall och med ett handtag och en liten parerstång. Den används huvudsakligen för att parera med, men kan även användas i offensiva syften. Liksom många andra jih-punska vapen är detta en nödlösning när man förbjöd vanliga vapen i vissa provinser. En kiseru kan användas både till attack och parad i samma runda.

KYOTETSU-SHOGE

Ett ninjavapen, liknande kawa-naga. I ena änden av ett 2–3 meter långt rep sitter ett vasst, knivliknande blad, och i den andra änden sitter en tyngd. Den har många användningsområden, och används mest av ninjor genom att den är lätt att dölja under kläderna.

MANRIKI-GUSARI

Ett ninjavapen, liknande kawa-naga. I bägge ändarna av den 2–3 meter långa kedjan sitter en tyngd. Vapnet kan användas för att snärja en motståndare genom att kasta hela kedjan mot benen, ungefär som en bola. Tyngderna kan även användas för att slå mot en motståndare. För att lyckas fälla sin motståndare med en manriki-gusari måste man lyckas med ett färdighetsslag (det förutsätts förstås att man redan träffat sin motståndare). Om det andra färdighetsslaget misslyckas har manriki-gusarin träffat men inte fällt sitt mål. Den gör då bara 1T3 i skada.

MASAKARI

Detta vapen motsvarar en västerländsk stridsyxa. Den är upp till en meter lång och har ett vanligt yxblad i toppen.

NAGAMIKI



En nagamiki består av ett meterlångt träskaft och ett vasst skärande blad i spetsen. Den kan inte användas som ett spjut, dvs att stöta med. Om man använder en nagamiki på marken (dvs inte till häst) får man både



anfalla och parera i samma runda. Detta vapen är en kortare variant av naginata och används företrädesvis från hästryggen.

NAGINATA

En längre variant av nagamikin som företrädesvis används av kvinnor. Skaftet är upp till 2 m långt. Det får användas både till attack och parad i samma SR.

NEKODE



Ett ninjavapen. Dessa fruktansvärda attiraljer är lyckligtvis inte huvudsakligen vapen utan klätterredskap. De används enbart av ninjor. En nekode består av ett brett läderband som fästs runt handen. Oftast finns ytterligare en rem som skall fästas runt handleden. Inuti handen sitter tre till fem järnkrokar som skall ge ninjan bättre fäste då han klättrar uppför en vägg el dyl. De används i nödfall även som vapen, eftersom det tar några sekunder att få dem av sig och det är omöjligt att greppa någonting annat i handen med nekode på sig.

NINJATO

Ett ninjavapen. En ninjato är en ninjas svärd, något kortare än en katana för att kunna användas även med bara ena handen. Klingan är rak, och därigenom kan skidan användas som blåsrör. Ninjatons tsuba, handskydd, kan när svärdet sitter i skidan användas som en stegpinne och underlätta vid klättring. I och med att skidan är öppen i änden kan den förutom att användas som ett blåsrör även användas som snorkel. Vissa ninjor har desutom små lönnfack på skidan där de gömmer gifter och sprängämnen. Den kan också användas som trådrulle. Ninjaton är ett karaktäristiskt vapen för ninjan och används inte av någon annan. Det får användas både till att anfalla och parera med i samma SR.

NODACHI

Nodachi är jih-punernas riktiga tvåhandssvärd. Det kan vara upp till 150 cm långt och är i övrigt likt en katana. Med en no-dachi kan man både anfalla och parera i samma SR

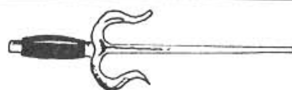
NUNCHAKO

Detta vapen har fått all berömmelse det någonsin haft genom ett antal karate-filmer från sjuttio-talet. Det består av två träpinnar med en kedja eller ett snöre emellan.

ONO

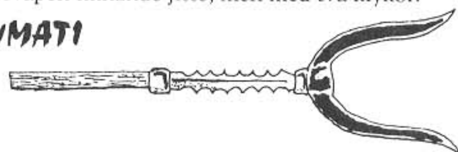
Storebrodern till masakari. En ono består av ett upp till 175 cm långt skaft och ett yxhuvud i toppen och är en jih-punsk motsvarighet till västerlänningarnas hillebard.

SAI



Ett parervapen liknande jitte, men med två klykor.

SASUMATI



En sasumati består av ett långt träskaft och en spets som ser ut som ett "V" med ändarna framåt. Det används huvudsakligen av polisen för att tränga upp folk mot väggarna. Ibland har spetsen små hullingar och taggar inuti för att kunna användas som en raffinerad fångstpåle.

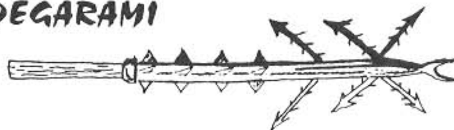
SHAKEN

Ett ninjavapen som egentligen inte är ett vapen. Det är en ninjavariant av de västerländska fotanglarna som används för att hindra förföljare genom att genomborra deras fötter. De är gjorda av metall och ser ut ungefär som en T4. För att hindra en förföljare krävs tio shaken per kvm. Det tar 2 SR att lägga ut så många, och om man bara slänger dem efter sig i flykten har förföljarna 1T6x10% chans att undgå dem. För varje shaken som fattas per kvm har efterföljaren 10% chans att klara sig. En intelligent varelse som i dagsljus GÅR genom ett område med shaken klarar sig automatiskt. Försöker han springa måste han lyckas med ett svårt SMI-kast varje SR för att undvika dem. I nattmörker är detta omöjligt, och det tar 5 SR att rensa en kvm från shaken. En shaken gör ingen skada på KP, men en person som trampat på en har sin förflyttningsförmåga halverad under de närmaste 24 timmarna och löper dessutom stor risk att bli infekterad. En HELA E1 tar bort denna skada.

SHURIKEN

Ett ninjavapen som blivit högt övervärderat i ett antal B-filmer från 1970-talet. En shuriken ser ut som en stjärna med fyra eller fler uddar. Det är ett litet kastvapen av metall.

SODEGARAMI



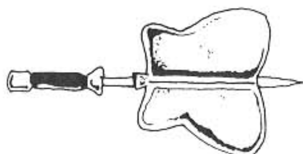
En sodegarami är ett vapen avsett att hakas fast i motståndarens kläder eller rustningsdelar och slita dem av honom eller åtminstone hindra hans rörelser. För att lyckas med detta skall man slå under eller lika med halva sin CL (avrunda uppåt). Det tar 1 SR att lösgöra sig från en krok, förutsatt att ingen rycker och sliter i sodegaramin. En extremitet som hakats

fast i en sodegaramis krokar kan inte röra sig. Om rollpersonen lyckas med ett svårt SMI-slag lyckas han slita sig loss på bekostnad av kläderna eller rustningen han bär på den snärjda kroppsdelen. Om SMI-slaget misslyckas sticker han sig på krokarna och tar 1 poäng i skada.

TANTO

En tanto är en kniv.

TESSEN



Detta "vapen" är ursprungligen bara en vanlig solfjäder som används för att svalka sig med på slagfältet. Den blev så småningom ett tecken på rang inom armén och endast höga befälhavare får använda tessen vid fältslag.

Efterhand upptäckte någon att om man gör den av metall så blev den ett utmärkt parervapen, ungefär som en liten sköld, och den blev en modefluga i Jihpun. Den finns både i hopfällbara och massiva modeller, och vissa har även en liten klyka och fungerar då på samma sätt som en jitte. I nödfall kan den även användas som vapen. Eftersom vapen är förbjudna i många daimyos och andra adelsmäns hem under vissa perioder, blev tessen en livräddare för många samurajer. En tessen ser ut som en solfjäder och är ca 40 cm lång.

TETSUBO

Detta fruktansvärda vapen har vissa likheter med våra dagar basebollslagträn, men de är ungefär tre gånger så långa. Den består av en trästav överdragen med metall för att kunna användas för parering. I den tjockare änden sitter ofta små järnspikar eller kulor indrivna för att kunna tränga igenom rustningar. Den är uteslutande ett tvåhandsvapen och används av många vandrare som vandringsstav.

TONFA



Även detta vapen är ursprungligen ett jordbruksredskap som i tider av vapenförbud får tjäna som vapen i brist på bättre. Den var ursprungligen ett slipstens-handtag och består av en avlång, fyrkantig träbit med ett handtag i ena änden.

WAKIZASHI

Kortsvärdet, den andra delen av dai-sho, en samurajs svärdspar (den första delen är katana). En wakizashi är näst intill lika ärofull och viktig som katana för samurajen, och den är minst lika dyrbar och utsökt som sin storebror. De två svärden bildar oftast ett matchande par, och endast samurajer får bära dessa vapen tillsammans. Med en wakizashi kan man såväl parera som anfalla i samma SR.

YARI

Ett spjut med träskaft överdraget med metall. Det kan användas för både en attack och en parad i samma SR.

KEDJOR

De flesta av dessa vapen kan kombineras med en kedja med tyngder i änden för att kunna bli effektivare mot motståndare med långa vapen, yari eller naginata. För att träffa med en kätting krävs ett lyckat färdighetsslag i kusari-jutsu, och därefter ytterligare ett lyckat färdighetsslag för att få kedjan att fastna. Om det andra slaget misslyckas gör kedjan bara 1 poäng i skada. Den som försöker parera en kätting har endast halverad CL. Om kedjan träffar armen och hakar fast kan man försöka dra den ur led. Man måste då övervinna motståndarens SMI med halva sin egen STY. Om man misslyckas sitter kedjan bara kvar på armen, som inte kan användas till något. Man kan dock försöka igen nästa SR.

Om man träffar ett ben och kedjan hakar fast kan man försöka dra omkull sin motståndare. För att lyckas med detta krävs att man övervinner motståndarens SMI med sin STY. Om man misslyckas händer ingenting, men motståndaren kan inte röra sig och man kan göra ett nytt försök nästa SR.

För att ta sig loss från en kedja som hakat fast krävs en hel SR då man inte gör något annat, inte ens parerar. För att lyckas komma loss krävs att man övervinner motståndarens FV i kusari-jutsu med sin egen SMI.

Alla attacker med ett vapen som innehåller någon slags kedja eller tråd, dvs inklusive nunchako, kawanaga, m fl, missar automatiskt på resultaten 86-00, även om CL överstiger detta värde, och fummelchansen är tre gånger högre.





VAPENTABELLER

Närstridsvapen

Fattn	STYg	Namn	Skada	Längd	BEP	BV	Typ	Pris
1H	—	Knytnäve†	1T3	0	—	—	L	-
1F	—	Spark†	1T4	1	—	—	L	-
1H	1	Aiguchi	1T4+1	0	0,5	9	L	40
1H	1	Tanto	1T4+1	0	0,5	10	L	45
1H	1	Wakizashi	1T6+1	1	1	15	L	350
1H	1	Jo	1T4	1	0,5	8	L	5
1H	1	Gunsen	1T3	1	1	10	L	60
1H	1	Jitte	1T6	1	1	15	L	65
1H	1	Sai	1T6	1	1	15	L	75
1H	1	Kama	1T6	1	1	12	L	40
1H	1	Kiseru	1T6	1	1	15	L	60
1H	1	Nekode	1T3	0	0,5	—	L	45
1H	1	Nunchako	1T6	1	0,5	10	L	25
1H	1	Gusari**	1T3	2	+0,5	13	L	140
1H	2	Tonfa	1T6+1	1	1	8	L	30
1-2H	2	Katana	1T8+2	2	1	16	T	600
1-2H	2	Bo-ken	1T6	2	1	10	L	75
1-2H	2	Nagamiki	1T8+1	3	1	11	L	250
1-2H	2	Ninjato	1T8+1	2	1	15	L	300
1-2H	3	Masakari	1T10	2	2	11	T	275
2H	1	Bo	2T4	3	2	11	L	25
2H	1	Kawanaga	1T4	4	0,5	5/13*	L	40/150
2H	1	Kyotetsushoge	1T6	4	0,5	5/13*	L	50/160
2H	2	Manrikigusari	1T6	4	1	13	L	175
2H	2	No-dachi	2T8+2	3	2	13	T	550
2H	2	Sasumati	2T8	4	3	11	T	200
2H	2	Sodegarami	1T8	4	3	11	T	250
2H	2	Yari	2T6	3	2	15	L	425
2H	3	Naginata	2T8+1	4	3	11	T	350
2H	4	Ono	3T6	3	3	11	T	450
2H	4	Tetsubo	2T8+2	3	4	14	T	250

** Pris och BV beror på materialet. Siffrorna före strecket betecknar pris och BV för ett snöre, siffrorna efter står för en kedjas pris och BV.*
***Detta är inget vapen, utan ett supplement som kan sättas på i stort sett alla andra vapen. SL får avgöra om det passar.*
†Obeväpnade stridskonster har vapenlängd 0 (för alla slag och kast) el. 1 (för alla sparkar).

Projektilvapen

Fattn	STYg	Namn	Skada	Längd	BEP	BV	Typ	Pris	Räckvidd
1H	1	Shuriken	1T4	—	0,25	—	L	30	SMIx1 rut
1H	1	Shaken	1T2	—	0,25	—	L	25	SMIx1 rut
2H	2	Han-kyu	1T6+1	—	2	—	L	200	135m
2H	3	Dai-kyu	1T8+1	—	3	—	T	500	200m
2H	2	Chu-ko-nu	2T4+1	—	3	—	T	600	150m
2H	1	Fukidake	0	—	2	—	T	50	20m

LADDNINGSTIDER

Bågar 0 SR
Chu-ko-nu 1 SR/pil

MAGI



> Om du verkar enligt Vägen
> kommer du att tillhöra Vägen;
> om du verkar med dess godhet
> kommer du att bli god.
> Överge endera
> och båda överger dig.
> *Tao te ching 23*

Allmänt

Magi är ett samlingsbegrepp på de mystiska krafter som finns i universum. I alla tider har intelligenta varelser försökt dominera världen omkring dem medelst magi, och man har märkt att vilje- och själsstarka personer med tankar, ord och rörelser kan omvända dessa kraftflöden och därigenom använda magi i egna syften.

I vissa områden av världen har magin utvecklats enormt, och man har funnit de flesta av magins hemligheter. Magin har till och med sträckt sig så långt att man har blivit tvungen att dela in de olika användningarna av kraften i olika magiskolor (detta finns beskrivet i Expert) som vardera behandlar ett visst avsnitt av magin. Magin som finns i grundreglerna representerar de första, grundläggande besvärjelserna som varit kända så länge människan levt.

I Jih-pun har magiforskningen utvecklats på ett helt annorlunda sätt än i Västerlandet. Man har delat in magin i tre fält: elementarmagi, yoga och andlig magi.

Elementarmagi

Elementarmagi utövas av shugenjorna, magikerna. En shugenja manipulerar naturens kraftflöden för att påverka den när han lägger en besvärjelse. Inom Elementarmagin finns en del besvärjelser från grundreglerna och en del nya. De som äger Expert kommer att se att att jih-puns Elementarmagi ligger mycket nära den vanliga elementarmagin (beskriven i Expert), men att den inte är lika omfattande.

Färdigheten Elementarmagi

När magikern ska lära sig besvärjelser måste han ha vissa teoretiska grundkunskaper för att förstå vad han sysslar med. Detta representeras av färdigheten Elementarmagi.

Elementarmagi

Typ: Lärdomsfärdighet
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Denna färdighet kan endast förbättras genom träning med lärare i ett kloster, ett tempel, eller en magiker-akademi. Man måste ha tillgång till en lärare, ett bibliotek, ett rum där enskilda studier kan bedrivas, gott om tid och gott om pengar. Magikerns FV i Elementarmagi bestämmer flera saker:

- Hur svåra besvärjelser han kan använda. Varje besvärjelse har nämligen någonting som kallas för skolvärde. En magiker måste ha uppnått detta FV i sin Elementarmagi innan han kan börja lära sig besvärjelsen. Detta nya begrepp ersätter Svårighetsgraden från grundreglerna. Man ska tolka detta som att det krävs vissa förkunskaper innan man kan lära sig besvärjelser. *Exempel: För att överhuvud taget kunna lära sig en besvärjelse med Skolvärde 13 måste magikern ha Elementarmagi 13 eller högre.*
- Hur mycket kraft han kan använda i en besvärjelse. Nästan alla besvärjelser kan förstärkas genom att förhöja dess effektgrad. Den maximala effektgrad en besvärjelse eller ritual kan ha är lika med magikerns FV i sin magiskola.
- Hur många besvärjelser han kan hålla i minnet. Antalet besvärjelser en magiker kan hålla i minnet är lika med hans FV i Elementarmagi, men det kan aldrig vara högre än (INT+PSY)/4. Ritualer är betydligt mer omfattande och är svårare att hålla i minnet, och en ritual "tar lika mycket plats" i minnet som tre vanliga besvärjelser. När magikern övsrskrider sin minneskapacitet är han tvungen att glömma andra besvärjelser och ritualer. Det tar 20 minuter per skolvärdespoäng att memorera en besvärjelse, och en timme per skolvärdespoäng att memorera en ritual. När en magianvändare memorerar en besvärjelse innebär det att han friskar upp minnet och exakt lär sig alla gester och formler som behövs.

Om en magiker blir medvetslös eller förhäxad glömmer han alla besvärjelser han har i minnet, vilket han däremot inte gör om han sover.

Besvärjelser fungerar som vanliga färdigheter ur kategori A. CL med en besvärjelse minskas med 10% för varje effektgrad som man ger den. För att ange vilken effektgrad en besvärjelse har sätter man ett "E" framför siffran. ELD E4 är alltså besvärjelsen ELD med fyra effektgrader. Om en rollperson har 50% CL med på besvärjelsen ELD har han CL 10% med ELD E4. Det är möjligt, och vanligt, att man har högre FV i en besvärjelse än vad man har i sin magiskola.

ATT LÄRA SIG EN BESVÄRJELSE

Att lära sig en besvärjelse går till på precis samma sätt som att lära sig vilken färdighet som helst, den har en kostnad, en CL, osv. Alla besvärjelser har BC 0, och alla är baserade på INT. Genom erfarenhet och träning kan man träna upp sig i att använda besvärjelserna riktigt. För att kunna lära sig en besvärjelse krävs att man har uppnått samma FV i Elementarmagi som besvärjelsens skolvärde.

Besvärjelsens kostnad i bakgrundspoäng eller erfarenhetspoäng beror på dess skolvärde enligt tabellen nedan. Man använder samma tabell för stigande kostnader för höga FV som för färdigheter (se avsnittet om Träning och Erfarenhet). Man måste ha en lärare för att träna upp sig i att använda en besvärjelse, men man behöver inte ha någon lärare då man lär sig besvärjelser genom erfarenhet.

Tabell för besvärjelsers kostnad

Skolvärde	Kostnad
1-3	2
4-6	4
7-9	6
10-12	8
13-15	10
16-18	12
19-21	14
osv.	

ATT LÄGGA EN BESVÄRJELSE

När en magiker lägger en vanlig besvärjelse spenderar han en SR med att mumla magiska ord och utföra gester. I den följande stridsrundan har besvärjelsen sin effekt. Detta motsvarar den tid det tar att samla tillräckligt mycket kraft för att besvärjelsen skall fungera, att omvandla kraften, och låta kraften verka. När man bestämmer turordningen i en strid går magi före slagväxling.

Vissa besvärjelser verkar omedelbart, och dessa är märkta med "K" för "Kvick".

Om en magiker slår ett perfekt slag då han lägger en besvärjelse drar den bara hälften så många PSY-poäng som vanligt. Avrunda nedåt, men den drar alltid minst ett poäng.

Om magikern misslyckas med att lägga en besvärjelse händer ingenting och han förlorar en PSY-poäng. Om han däremot fumlar med en besvärjelse har den snedtänt och han måste slå på Snedtändningstabellen. Han förlorar dessutom alla de PSY-poäng som besvärjelsen normalt hade kostat.

Om en magiker skadas medan han håller på att lägga en besvärjelse så bryts koncentrationen. Magikern förlorar en PSY-poäng och besvärjelsen har ingen effekt. Om magikern dör händer samma sak.

Snedtändingstabellen

Slå 1T10 och addera besvärjelsens effektgrad till resultatet

1–2	Ingenting händer.
3–4	Du skadas av den magiska energi som flödar fel och förlorar lika många KP som effektgraden och blir medvetslös i 1T8 minuter. Om du använder det nya stridssystemet dras skadan enbart från Totala KP.
5–6	Besvärjelsens negativa effekter drabbar dig och du blir automatiskt förhäxad, utan chans till motstånd.
7–8	Du blir stum i 1T8 dygn. Detta kan inte avhjälpas med HELA. När du är stum kan du inte kasta besvärjelser.
9	Du blir förlamad i 1T8 dygn och kan under denna tid inte utöva magi. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Du kan dock tala.
10+	Du drabbas av total minnesförlust under 1T8 dygn. Under denna tid kan du inte använda vare sig färdigheter eller magi, och du beter dig som en lallande idiot. Dina vänner måste ta hand om dig eftersom du inte kan klara dig själv. Detta kan inte avhjälpas med HELA.

MAGIKERNS STAV

Magiker i Jih-pun använder inte formelsamlingar. Alla besvärjelser och ritualer en magiker kan använda sig av finns lagrade i en trollstav. Denna är oftast gjord i idegran eller något annat träslag med stor magisk kraft, och riktigt kraftfulla magiker har stavar av tatsu-ben. Magikern får sin stav då han lämnar den skola där han tränats upp. Staven är oftast gjord av hans mästare.

Eftersom magikern inte kan hålla alla sina besvärjelser och ritualer i huvudet kan han lagra dem i sin stav. Det tar ett dygn av meditation och koncentration för en magiker att föra in en besvärjelse eller ritual i sin stav. När den en gång har lagrats där finns den där permanent.

Skulle en magiker förlora sin stav, eller om staven skulle brytas, får han börja om från början och lära sig alla besvärjelser på nytt, vilket dock går dubbelt så fort som vanligt (fyra inlärningsslag per vecka). Han behåller dock sitt FV i Elementarmagi. Han måste dessutom finna en mästare som kan göra honom en ny stav. Denna mästare måste ha minst Elementarmagi 20. Om magikern har Elementarmagi 20 så kan han tillverka en ny stav åt sig själv.

En magiker kan aldrig använda en annan magikers stav, och staven är för magikern vad en katana är för en samuraj. Förlust av en stav har samma effekt på Ära för en magiker som en förlust av katana har för en samuraj.

MAGISKA PERGAMENT

Magiska pergament är skriftrullar det står hur man skall lägga en besvärjelse. En magiker behöver inte kunna använda den besvärjelse som finns på pergamentet, man han måste tillhöra rätt magiskola. Då ett magiskt pergament använts förstörs papperet omedelbart. Det kostar 1 PSY-poäng att lägga en besvärjelse från ett magiskt pergament, och det tar E+1T6 minuter att läsa den. När magikern läst pergamentet skall han slå ett normalt INT-slag för att se om han lyckats tolka skriften rätt. Lyckas detta måste han dessutom lyckas med ett färdighetsslag i sin magiskola för att besvärjelsen skall verka. Ett fummelslag i något moment innebär att spelaren måste slå på Snedtändningstabellen.

Magiska pergament är mycket dyra och mycket sällsynta. De är så gott som alltid skrivna på uråldriga språk eller drakspråk, och magikern måste ha FN D i det språk besvärjelsen är skriven på. Pergamenten har antingen formen av skriftrullar, eller så finns de samlade i böcker.

SJÄLVMORDS-ATTACKER MED MAGI

Om en magikers kraftpoäng sjunker ned till noll töms hans själ på energi och han dör. I en verkligt extrem situation kanske en magiker skulle vilja rädda alla sina vänner med att i ett sista desperat försök lägga en besvärjelse som kostar fler PSY-poäng än vad han har och därmed ändar hans eget liv. Maximalt kan han använda halva sin normala PSY (avrunda uppåt) plus det antal poäng han han kvar.

Exempel: Akeda har 1 PSY kvar och en normal PSY på 13. Han fattar ett mycket tappert beslut och beslutar ta sitt eget liv med en självmordsattack med magi för att rädda sina vänner. Han kan högst spendera 13/2+1=8 PSY.

Vid en medveten självmordsattack skärps magikerns sinnen och förmågor till det yttersta. Hans CL blir därför omodifierad av effektgraden.

MAGISKT MOTSTÅND

En person som är offer för en besvärjelse där besvärjarens psyke försöker påverka offrets psyke får alltid försöka göra motstånd mot besvärjelsen om han är vid medvetande. Detta är en naturlig försvarsmekanism inbyggd i alla levande och odöda varelsers sinnen. Magikern måste med sin nuvarande PSY övervinna offrets PSY på motståndstabellen för att besvärjelsen skall verka. Ett misslyckat slag innebär att ingenting händer. Om försöket lyckas har magikern förhäxat sitt offer och besvärjelsen verkar. Om offret för besvärjelsen är medvetet om den kan han alltid frivilligt godta den, i vilket fall man inte behöver slå, annars gör sinnet alltid automatiskt motstånd. Ett ting eller en varelse som står under en besvärjelses inflytande kallas förhäxad.

Vissa besvärjelser kan inte övervinnas. Dessa är baserade på rent fysiska manifestationer och verkar alltid om magikern lyckas med sitt slag. Dessa besvärjelser betecknas med "F" (=fysisk manifestation).

警察

MAGIKER OCH JÄRN

En magiker kan inte kasta en besvärjelse om han är i kontakt med järn. Anledningen är okänd, men man tror att det har med järnets magnetism att göra. Det räcker med några få gram järn, såväl rent som legerat eller i rostform för att hindra besvärjelsen från att ta effekt.

Följden av detta är att en magiker inte kan använda sin magi om han bär en rustning av järn, eller håller i föremål av järn, t ex vapen eller verktyg. Magikern är inte förhindrad att använda dessa saker, men han kan inte använda dem samtidigt som magi.

HUR MAN ÖKAR SIN PSY

Om en magiker lyckas övervinna ett offers motstånd i en kamp psyke mot psyke finns en chans att han kan öka sin PSY. För att lyckas med detta måste spelaren slå under 5x(25–sin nuvarande PSY) med 1T100. *Exempel: Om en magiker har PSY 14 blir chansen 5x(25–14)= 55%.* Om PSY skulle passera 24 kan man fortfarande 5% chans att höja sin PSY.

Skulle man lyckas så höjs PSY med 1 poäng, och skulle man slå ett perfekt slag höjs PSY med 1T3+1 poäng. Man får bara slå ett slag efter varje färdigspelat äventyr. Lyckas man så kommer ökningen gradvis under en vecka.

Man kan även höja sin PSY med meditation. Se denna färdighet.



ELEMENTAR-BESVÄRJELSER

ANTIMAGI

Skolvärde: 6
Räckvidd: 5 min
Varaktighet: 80 rutor
Se grundreglerna.

BESKYDDARE

Skolvärde: 9
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent
Se grundreglerna.

ELD (F)

Skolvärde: 3
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna. Skadan minskas dock till 1T3 per effektgrad.

FROST (F)

Skolvärde: 3
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna. Besvärjelsn gör dock bara 1T3 i skada/effektgrad.

FÖRSEGLA (F)

Skolvärde: 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 15 min
Se grundreglerna.

LJUS (F)

Skolvärde: 3
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: 5 min
Se grundreglerna.

MÖRKER (F)

Skolvärde: 3
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: 5 min
Se grundreglerna.

SKINGRA

Skolvärde: 6
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna.

VARESEBLIVNING

Skolvärde: 6
Räckvidd: 40 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna.

BLIXT (F, K)

Skolvärde: 6
Räckvidd: 40 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna. Skadan minskas dock till 1T3 per effektgrad.

ENERGISTRÅLE (F)

Skolvärde: 6
Räckvidd: 40 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna. Skadan minskas dock till 1T3 per effektgrad.

FÖBANNA VAPEN

Skolvärde: 6
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: 5 min
Se grundreglerna. Besvärjelsen kan upphävas med FÖRTROLLA VAPEN.

FÖRTROLLA VAPEN

Skolvärde: 6
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: 5 min
Se grundreglerna. Besvärjelsen kan upphävas med FÖRBANNA VAPEN.

ÖPPNA (F)

Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 5 min
Se grundreglerna.



FRAMMANA/UPPLÖSA ELEMENTAR (F)

Skolvärde: 9
Räckvidd: 8 rutor
Varaktighet: 10 SR

Se grundreglerna och avsnittet om elementarer.

VÄGG (F)

Skolvärde: 10
Räckvidd: 8 rutor
Varaktighet: 5 min

Denna besvärjelse skapar en vägg med en storlek av 2x2x0,1 meter. Väggen kan göras större eller tjockare genom att använda fler effektgrader än vad som behövs. För varje extra effektgrad fördubblas väggens volym. Den kan göras i olika material beroende på dess effektgrad.

Väggtabell

Material	Minsta Effektgrad	Effekt
Luft	1	–10% chans att träffa med projektiler genom en luftvägg.
Vatten	2	–50% chans att träffa med projektiler genom en vattenvägg.
Jord	3	Tar 10 SR att hugga sig igenom.
Trä	4	Tar 30 SR att karva sig igenom med ett vasst föremål.
Eld	5	Ger 1T3 KP i skada på alla som passerar. –75% chans att träffa med projektiler genom en eldvägg.
Sten	6	Tar 50 SR att hugga sig igenom om man har ett spett eller en hacka.
Brons	7	Det krävs en ELD E10 för att kunna ta sig igenom en bronsvägg

ÖPPNA/STÄNG PORTAL

Skolvärde: 19
Räckvidd: 8 rutor
Varaktighet: 15 min

Denna besvärjelse öppnar eller stänger en port mellan det andliga planet och den fysiska världen. Öppningen är 2x1 meter och ser ut som en skimrande spegel. Den har flera effekter, vilka varar så länge PORTEN varar och magikern befinner sig inom åtta rutor från den.

- Kraft flödar ut ur öppningen och förser magikern med en AURA och ger honom möjlighet att lägga besvärjelser utan att det kostar honom PSY. Han återhämtar omedelbart alla förlorade PSY-poäng (dock inte sådana som är permenent förlorade).
- Alla magiska föremål, undantaget magikers stavar, som kommer närmare porten än fem meter förlorar omedelbart sina magiska krafter. Förlusten är permanent.
- Magikern kan tvinga en ande att lämna den fysiska världen och bege sig genom porten till det andliga planet genom att övervinna dess PSY med sin på motståndstabellen.

Om magikern fumlar när han han lägger besvärjelsen släpper han ut en illasinnad ande i världen. Denna ande kommer vid lämpligt tillfälle att uppsöka magikern, döda honom och besätta hans kropp. Denna ande fungerar som ett spöke men kan röra sig.

NYA ELEMENTARER

En elementar E1 konstruerad enligt Samuraj-reglerna har följande grundegenskaper: STO 1T6, SMI 3T6, PSY 3T6. För varje extra effektgrad ökas STO med 1T6 och PSY med 1T6. SMI påverkas inte av effektgraden. Elementarer saknar FYS och INT. Deras STY och KP är lika med STO.

I strid deltar elementarer som vanliga varelser. Vissa elementarer har attacker som fungerar som normal strid, t ex gnomen. Dessa attacker anses ha vapenlängd 0.

I Jih-pun har man en annorlunda syn på elementen. Man delar upp världen i åtta element i stället för de fyra klassiska. Jih-puns åtta element är: himmel, jord, åska, vind, vatten, eld, berg, och trä. Dessa elements elementarer, jordens gnom, vattnets undin och eldens salamander känner vi till sedan förut, och vindens element motsvarar luften (sylf). De nya elementen och deras motsvarande elementarer är: himmel (aerial), berg (tsuchimono), trä (hayashiko), och åska (vigg). I andra delar av världen har åskan delats upp i två olika element, ljus och mörker (se Expert), medan man ännu inte funnit skillnaden mellan jordens och bergets element, och inte heller skillnaden mellan vindens och himlens element. Träets element är inte funnet överhuvudtaget, men å andra sidan har köldens element sedan länge varit känt i västerlandet, medan det i Jih-pun ännu inte upptäckts.

Magiker bosatta i andra delar av Ereb Altor anser ofta att Jih-pun elementarmagiker har fått



synen på elementen om bakfoten, och att aerialen, tsuchimonon, hayashikon och viggen i själva verket inte är sanna elementarer utan något helt annat. Vad som är sanning i denna dispyt är ännu inte fastställt, men forskning pågår.

Himmel — Aerial

En Aerial uppenbarar sig bara som en vag, blåskimrande, människoliknande kontur, och är i stort sett genomskinlig. Den lämnar ingen skugga, och vore mycket svår att upptäcka om den inte omgavs av en aura, ett kraftfält av magisk strålning. Den kan:

1. Lysa upp ett område med klart ljus. Detta har en radie av två rutor/grad.
2. Blända varelser. Alla varelser som ser en Aerial måste slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas de är de bländade under 1T6 SR. En bländad varelse förlorar temporärt (i 1T4 SR) synförmågan och behandlas då som om han befann sig i mörker.
3. Förflytta sig med en hastighet av 15 rutor/SR.
4. Är immun mot de flesta former av magi, och det enda som överhuvud taget kan göra skada på Aerialer är speglar, mullbärsträ, och silver. En Aerial som ser sig själv försvinner omedelbart, och spjut, pilar, etc, av enbart mullbärsträ gör dubbel skada på en Aerial, liksom vapen av silver.
5. Endast framkallas utomhus, och den kan aldrig gå in under ett tak eller i en grotta.
6. Skada människor och djur genom beröring. Den varelse som berörs får en elektrisk stöt och tar 1 poäng i skada. Rustningar skyddar inte, men metallrustningar ger dubbel skada, dvs 2 poäng. SKYDD hindrar Aerialen från att vidröra någon.
7. Förinta en Vigg genom att med sin grad övervinna Viggens grad på motståndstabellen.

Berget — Tsuchimono

En Tsuchimono är en kraftig, människoliknande varelse med lerkropp. Den har inga anletsdrag och bara två eller tre fingrar. Den kan:

1. Slåss, då den med sina nävar kan göra 1T4/grad i skada. Dess CL är 30%+10%/grad.
2. Krossa. Den har 30%+10%/grad CL att omfamna någon med sina armar och därefter krossa offret. Greppet gör 1KP/grad i skada varje SR. Den omfamnade måste lyckas med ett svårt STY-slag för att ta sig ur tsuchimonos grepp. Han får försöka varje runda tills medvetslöshet inträder.
3. Skadas av materiella vapen. Dess kropp har ett naturligt skydd på 8 poäng, och om ett vapen träffar måste dess bärare slå under vapnets brytvärde med 1T10. Om han misslyckas bryts vapnet. Om han lyckas minskas vapnets BV med 1.
4. Ömsesidigt förinta kroppspoäng hos sig själv och en gnom tills en av dem är upplöst.
5. Förflytta sig maximalt 6 rutor/SR.
6. Sköljas bort av en undin. Undinen måste då med sin grad övervinna Tsuchimonos på motståndstabellen.
7. Inte vistas lägre än 50 m över havet. SL får avgöra hur högt rollpersonerna befinner sig.

Trä — Hayashiko

Hayashiko ser ut ungefär som ett litet träd med mänskliga (oftast kvinnliga) drag. Den kan:

1. Lätt fatta eld.
2. Endast skadas av vapen med egg, t ex svärd.
3. Snärja en varelse med sina grenar. Hayashiko har 30%+10%/grad CL, och behöver endast 1 SR för att totalt snärja in en varelse. Den snärjde måste lyckas med både stt svårt SMI-slag och ett svårt STY-slag för att kunna ta sig loss. För varje misslyckat försök snärjs han ännu hårdare, och efter tre misslyckade försök sitter han ohjälpligt fast.
4. Aldrig befinna sig mer än 100 meter från ett riktigt träd.
5. Förse sin skapare med välsmakande frukter, motsvarande en full måltid.
6. Röra sig maximalt 10 rutor/SR
7. Söva människor genom att med sin grad+10 övervinna deras PSY på motståndstabellen.

Åskan — Viggen

En Vigg består av ett litet klot av kompakt mörker med otaliga små blixtar som slår ut från dess kärna. En Vigg kan:

1. Skapa en sfär av kompakt mörker med en radie av 3 rutor/grad. Inga varelser inom denna sfär kan se någonting. Detta mörker kväver allt magiskt ljus och alla facklor.
2. Lysa upp ett område med klart ljus. Detta har en radie av 3 rutor/grad.
3. Ej skadas av materiella vapen. Alla metallvapen som vidrör en Vigg blir strömförande och ger ägaren 1 KP i skada.
4. Ömsesidigt förinta KP hos sig själv och en Salamander, Undin, eller Sylf tills en av dem är upplöst.
5. Kasta 1 BLIXT varannan SR. Skaparen av Viggen bestämmer målet. BLIXTen har samma effektgrad som elementaren.
6. Framkalla regn inom en radie av 15 rutor/grad.
7. Framkalla åskknallar som bedövar alla hörselorgan inom 5 rutor/grad om ägarna inte lyckas med ett svårt PSY-slag.
8. Endast framkallas utomhus.
9. En Vigg kan röra sig med en hastighet av 36 rutor/SR.
10. Förintas genom att komma i kontakt med minst fem liter vatten (regn och undiner räknas inte).



Andlig magi

Den andliga magin kan utövas av bonze, yamabushi och soryo. Den drar sin kraft ifrån ett högre plan, närmare bestämt från väsen som kallas yokisho. Dessa är människor som genom kontemplation och rent leverne uppnått nirvana, men som dröjt sig kvar i gränslandet mellan jordelivet och nirvana för att hjälpa människorna på jorden. För att kunna åkalla dessas tjänster krävs att man först mediterar för att få kontakt med en yokisho, och att man därefter framför sin önskan och påverkar anden.

Andlig magi utförs på ett helt annat sätt än den vanliga magin. Gakushon har tillgång till alla besvärjelser automatiskt. Det krävs 1T4 timmar meditation per effektgrad att utföra en andlig besvärjelse. För att meditationen ska vara framgångsrik måste gakushon lyckas med ett färdighetsslag för Meditation. Sedan ska magikern lyckas med ett KAR-slag för att få yokishon att utföra önskan. Slagets svårighetsgrad anges vid varje besvärjelse. Meditationen är ansträngande och kostar magikern 1T4+E PSY.

Andeskydd

KAR-slag: Mycket svårt
Räckvidd: 8 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse sänder alla andar inom räckvidden tillbaka till ande-världen. För varje ande måste gakushon med sitt FV i besvärjelsen övervinna andens effektgrad. Om han fumlar innebär det att hans kropp blir besatt av anden och styrs helt efter dess vilja. Endast EXORCISM kan rädda honom från detta.

Aura

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Ett dygn

Gakushon omges av en aura av magisk kraft som gör att alla som ser honom tycker att han ser imponerande ut, och de måste övervinna hans KAR med sin PSY för att kunna göra någonting fientligt mot honom.

Elementarskydd

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: 20 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse kan upplösa alla elementarer inom räckvidden. För att göra detta måste besvärjelsens effektgrad övervinna elementarens effktgrad på motståndstabellen.

Exorcism

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

Besvärjelsen används för att fördriva en ande som har besatt en persons kropp. Besvärjelsen läggs på den besatte personen. Anden kommer inte att vilja lämna kroppen frivilligt, utan kommer att med alla medel försöka döda exorcisten. Det kan därför vara lämpligt att t ex binda fast den besatte. För att kunna driva bort anden ur kroppen krävs att exorcisten med sin PSY övervinner andens PSY på motståndstabellen. Om han lyckas försvinner anden in i andevärlden, och man kan kalla tillbaka kroppens riktiga ande genom ÅTERUPPLIVNING.

Finna vatten

KAR-slag: Lätt
Räckvidd: 10 kilometer
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse upplyser gakushon om närmaste källa med minst 10 liter drickbart vatten. Besvärjelsen fungerar inte i regn.

Flamma

KAR-slag: Lätt
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse får en bit brännbart material att fatta eld och flamma upp som om man tänt på med flinta och stål.

Fred

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: 40 rutor
Varaktighet: Permanent

Denna besvärjelse förhäxar alla inom räckvidden och får dem att tro att gakushon är en mycket trevlig person, och de glömmer genast alla våldsamma tankar. Om gakushon skulle anfalla de förhäxade kommer de att reagera med förvåning, men försvara sig som vanligt.

Fråga

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar



Denna ritual gör att gakushon från ett högre väsen kan få ett korrekt svar på en fråga per effektgrad. Frågan måste formuleras så att den kan besvaras med "ja"eller "nej".

FÖRTROLLA SÖMN

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: 20 rutor
Varaktighet: 4 timmar

Denna besvärjelse söver en varelse (som kan sova) per effektgrad. Det krävs också en extra effektgrad per 20 STO hos varelsen, förutom de första 20. Den sovande kan inte väckas.

HELA

KAR-slag: Normalt
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Besvärjelsen läker 1T6 KP per effektgrad. Den har ingen verkan mot gift eller sjukdomar.

KONTAKTA ANDE

KAR-slag: Lätt
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: 16 timmar

Yokishon sätter gakushon i kontakt med vilken annan ande som gakushon önskar kommunicera med. Denna besvärjelse kan t.ex. användas när en gakusho önskar tala med ett spöke och kombineras lämpligen med FRÅGA.

NÄRVARO (S)

KAR-slag: Lätt
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Gakushon får vetskap om ifall det finns några tänkande varelser inom 10 rutors radie.

RENA

KAR-slag: Normalt
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Gakushon renar en kubikmeter vätska, gas eller fast materia per effektgrad från alla ämnen (gifter, bakterier, mm) som är skadliga. För att rena en magisk dryck måste besvärjelsens effektgrad övervinna den effektgrad som den magiska drycken besitter.

SPÅDOM

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse gör att gakushon får en svag föraning om vad som skall hända en viss person, en viss sak, eller en viss plats, någon gång inom den närmaste framtiden (ett dygn per effektgrad). För att kunna lyckas måste han vidröra personen eller föremålet eller befinna sig på platsen. SL bör ge spådomen i kryptiska och symboliska ordalag.

Exempel: Gakushon vill veta vad som skall hända ett litet barn. Han fattar då barnets hand, sluter ögonen och lägger besvärjelsen. Plötsligt får han visionen av en hare som springer över en äng. En örn dyker plötsligt ned och lyfter upp haren och flyger upp på ett högt berg. Detta skulle kunna betyda att barnet kommer att föras bort till en högt belägen plats, men det får spelarna lista ut själva.

När rollpersonerna har fått reda på framtiden kan de ändra på den, så att det förutsedda aldrig sker.

SYN

KAR-slag: Svårt
Räckvidd: 80 rutor
Varaktighet: 10 SR

Se grundreglerna.

UPPTÄCKA MAGI (S)

KAR-slag: Normalt
Räckvidd: 3 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse talar om för gakushon om det finns någon magisk kraftkälla inom räckvidden, men inte vad eller var.

VÄDERFÖRUTSÄGELSE

KAR-slag: Normalt
Räckvidd: 10 kilometer
Varaktighet: Omedelbar

Gakushon kan förutse vädret under de närmaste dygnen (ett per effektgrad).

ÖNSKNING

KAR-slag: Varierar
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Yokishon kan uppfylla många av gakushons önskningar, men den kommer att dra permanent en poäng INT, en poäng FYS, och en poäng PSY från gakushon



varje gång han använder denna besvärjelse, även om önskan inte uppfylls

Yokishon kan dock bara uppfylla EN önskning per ritual. När önskningen är utförd ger den sig av. Grundegenskaper kan inte höjas med mer än en poäng per ritual, och yokishon kan aldrig döda någon levande varelse, inte heller kan han återuppliva någon som dött. Denna ritual kan aldrig skapa någonting ur tomma intet eller förinta något, men den kan däremot omforma materia efter gakushons önskan.

SL bör anpassa effektgraden som behövs beroende på önskningen, så att t ex en önskan om att bota en persons förkylning har ett lätt KAR-slag, medan önskan om att flytta de där åttahundra ilskna samurajerna till andra sidan jordklotet bör kräva ett mycket svårt KAR-slag.

YOGA

Yoga är inte magi i traditionell mening. Den som utövar yoga koncentrerar sina inre själskrafter och försöker med dem påverka världen runt omkring eller sin egen kropp. Därför fungerar inte yogakonster som vanliga besvärjelser, utan som färdigheter som vem som helst kan lära sig.

En yogautövare måste koncentrera sig under en SR då han slår färdighetsslaget. Om detta lyckas så aktiveras färdigheten påföljande SR. Yogautövaren kan ha igång färdigheten så länge han önskar, men den drar en poäng PSY varje SR (vid ett perfekt färdighetsslag en poäng varann SR). När PSY når 1 måste utövaren omedelbart avbryta färdigheten.

Om färdighetsslaget misslyckas händer ingenting och yogautövaren förlorar en poäng PSY.

Yogautövaren måste helt koncentrera sig på vad han sysslar med och kan därför inte använda några andra färdigheter samtidigt som han använder en yogafärdighet.

ORÄDD

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 6
BC: 0

Yogautövaren behöver inte slå på skräcktabellen vad han än möter eller vad som än händer.

NÄRVARO

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 7
BC: 0

Yogautövaren upptäcker alla intelligenta varelser inom 10 rutors radie.

STYRKA

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 8
BC: 0

Yogautövaren adderar sina nuvarande PSY till sin STY.

TANKEÖVERFÖRING

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 9
BC: 0

Yogautövaren kan kommunicera telepatiskt med en annan person som är högst 100 meter bort.

TELEKINESI

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 10
BC: 0

Med denna besvärjelse kan man flytta ett föremål genom luften med hjälp av tankekraft. Föremålet får maximalt väga en BEP och det förflyttas med högst en meter per sekund. Föremålet får maximalt befinna sig 10 rutor från yogautövaren. Om föremålet kommer utanför räckvidden eller yogautövaren störs faller föremålet omedelbart ner.

MAGISK SYN

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 11
BC: 0

Denna besvärjelse ger yogautövaren förmågan att se föremål och varelser som är osynliga. Han kan även se magiska kraftfält och därmed upptäcka om en sak är magisk.

LEVITATION

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 12
BC: 0

Yogautövaren kan flyga genom luften med hjälp av tankekraft. Det går med en hastighet av 5 rutor per SR. Han kan maximalt bära med sig STY/2 BEP.



SJÄLVLÄKNING

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 14
BC: 0

Yogautövaren kan läka skador på sig själv, i en takt av en KP per SR.



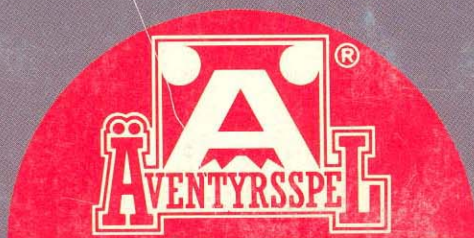
TELEPORTERA

Typ: Yoga
Grundegenskap: PSY
Kostnad: 15
BC: 0

Yogautövaren kan teleportera sig upp till 100 meter. Han kan ta med sig det han bär kroppen, men inga andra levande varelser.

INDEX

S = Regelhäftet, J = Jih-pun-häftet.



09-101